11/98

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 8,90 S 72.- Lit 13.000

GameStar

+2 CD-ROMS

8,90 DM

Top-Demo Railroad Tycoon 2

Bonus-CD Bonus: 21-Tage-Testversion Microsofts digitales Nachschlagewerk Encarta 99 Plus

Exklusiv TEST

Nice 2

Das ultimative Fun-Rennspiel: Edelgrafik & Spieltiefe

Vorab TEST

Jagged Alliance 2

Söldner-Spektakel mixt Strategie, Taktik und Rollenspiel

PC-Tuning

Tips: Kostenlos mehr Leistung für Ihren Spiele-PC

Auf 1. CD:

Top-Demos:

Wing Commander Secret Ops

Railroad Tycoon 2

Jagged Alliance 2

Grim Fandango (deutsche Version!)

Exklusives Cheatprogramm

Dune 2000

Bonus-CD:

21-Tage-Testversion

Encarta 99 Plus

+ die 20 neusten 3D-Treiber, DirectX 6.0, Tools …

GameStar 11/98

4 Top-Demos

Wing Commander Secret Ops

Railroad Tycoon 2

Grim Fandango (dt.)

Jagged Alliance 2

Exklusives Cheatprogramm: Dune 2000

Weitere Demos: F-16 Multirole Fighter, Israeli Air Force, Motocross Madness (3D-Karte), 5th Element, Army Men, Tiger Woods 99 PGA Golf Tour, Virus 2000, Vetrix **Videos:** Mech Warrior 3, Star Trek: Secret of Vulcan Fury, Rayman 2, Hype, GameStar TV **Patches:** F-16 Fighting Falcon, Jazz Jackrabbit 2, Might and Magic 6, Rainbow Six, Red Baron 2 (3Dfx-Patch), Starsiege ATR, Tonic Trouble **Special:** Neue Levels zu Starcraft und Forsaken, Redline Racer Editor **Plus:** CompuServe, Powerstrip, Lesersoftware

4 Top-Demos

Wing Commander Secret Ops – Prophecy-Nachfolger: Hauptprogramm + 5 Missionen

Railroad Tycoon 2 – Sid Meiers Eisenbahn-Klassiker in schickem 3D

Jagged Alliance 2 – Stundenlanger Söldner-Spaß mit der deutschen Version

Grim Fandango – Die Demo zum neuen LucasArts-Adventure erstmals auf Deutsch

4 394418 708907 11

Vorabtest: Half-Life ★ **Report:** Deutschland-Blockade ★ **Test:** Racing Sim 2, Gold Games 3, NHL 99

GameStar*t!*

Wir sagen Ja zur Aktualität – deshalb präsentieren wir in dieser Ausgabe den weltexklusiven Test des neuen Funracer-Meilensteins **Nice 2**. Außerdem finden Sie Vorabtests zum 3D-Action-Knaller **Half-Life** (OEM-Version) und dem hochklassigen Taktikspiel **Jagged Alliance 2**. Wieso »Vorabtest«? Obwohl wir beide Programme in gut spielbaren Versionen vorliegen hatten, waren sie noch nicht weit genug für eine abschließende Bewertung.

Aktualität ist wichtig – aber nicht um jeden Preis. So verzichten wir diese Ausgabe auf Tests von **Fallout 2** (die »Testversion« hatte bestenfalls frühen Beta-Status), **European Air War** (die spannendsten Funktionen fehlten) und **Shogo** (der Hersteller verlangte von uns eine Wertungsgarantie).

Aktualität zum Dritten: Unser prominenter Neuzugang des Monats heißt Heinrich Lenhardt. Der Spieletester-Veteran und bekennende Eintracht-Frankfurt-Fan wird in Zukunft als unsere offizielle USA-Vertretung dafür sorgen, daß wir Sie noch schneller und ausführlicher über neue Spiele und Trends informieren können. Zum Einstand hat Heinrich gleich **NHL 99** und einige andere Sportknaller für Sie getestet.

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team

11/98

Titelstory
Nice 2

78 Rasen, bis der Motor glüht: Nice 2 bietet nicht nur jede Menge Autos, sondern auch den besten Karrieremodus des Genres. Sie bestimmen, welchen Wettbewerb Sie jedes Wochenende fahren – vom Meisterschaftsrennen bis zum Duell mit schweren Waffen.

Aktuell

Tests

Tests

Tips&Tricks

Hardware

Schwepunkt: PC-Tuning

Rubriken

Age of Empires 2

28 Age of Empires 2 bietet Hinguck-Grafik, frische Truppen und neue Strategien abseits der Schlachtfelder.

NHL 99

132 Erstmals können Sie in NHL 99 genau einen Spieler steuern. Unser Test verrät alle weiteren Verbesserungen.

Grand Prix Legends

130 Papyrus läßt mit Grand Prix Legends das erste historische Formel-1-Spiel auf die Piste.

1. CD: 13 heiße Demos, 6 Videos ...
Demos: Wing Commander Secret Ops, Railroad Tycoon 2, Jagged Alliance 2 (deutsch) ...
Videos: Mech Warrior 3, Secret of Vulcan Fury ...

Bonus-CD: Testversion Encarta 99 Plus
Treiber: Über 20 aktuelle Grafikkarten-Treiber ...

ausführlicher CD-ROM-Inhalt **189**

Gerüchte, Szene

Command & Conquer 3: Bis Ende November soll das mit Spannung erwartete Echtzeit-Spektakel fertig sein.

Command & Conquer 3

Verwirrung um Command & Conquer 3, nachdem Hersteller Westwood komplett von Electronic Arts übernommen wurde: Erscheint das heiß erwartete Echtzeit-Strategiespiel trotzdem termingerecht? Nach Auskunft aller Beteiligten soll Tiberian Sun tatsächlich wie geplant im November '98 im Laden stehen. GameStar ist gespannt – unserer Meinung nach kann es frühestens zu Weihnachten soweit sein. Derzeit häufen sich übrigens Gerüchte, daß zusätzlich zu den bislang bekannten Einheiten auch eine dritte, außerirdische Macht eine größere Rolle in der Fortsetzung spielen soll.

CeBit Home 98

Rückgang an Besuchern, trotzdem ein Erfolg: So lautet das Fazit der CeBit Home 98, die Ende August in Hannover stattfand. Mit rund 180.000 Besuchern kamen zwar 35.000 weniger als vor zwei Jahren, dafür wurde aber im Bereich des Fachpublikums mehr geordert – was den Firmen so kurz vor dem wichtigen Weihnachtsgeschäft höchst gelegen kam. Außergewöhnlich viel tat sich vor allem in Halle 3. Kein Wunder, waren dort zwischen markerschütternd plärrenden Lautsprechern doch beinahe alle großen Spielehersteller mit aufwendigen Ständen vertreten. Von Tomb Raider 3 bis Jagged Alliance 2 konnte die begeisterte Fangemeinde viele Top-Titel erstmals probespielen. Entsprechend positiv werteten die allermeisten Spiele-Hersteller anschließend ihren Auftritt.

Wing Commander: Das US-Filmplakat ist fertig, der Rest soll bald folgen.

Wing Commander: Der Film

Gerüchten zufolge kommt der Film zur PC-Weltraumsaga schlechthin, Wing Commander, früher in die Kinos als bislang geplant. Zumindest in den Vereinigten Staaten soll es spätestens im Februar '99 soweit sein. Insider wissen mittlerweile zu berichten, wie die ersten 60 Sekunden aussehen sollen: Angeblich dreht sich ein riesiger Asteroid allmählich ins Bild – und entpuppt sich dann als getarntes Großkampfschiff.

Ticker ★★★ News-Ticker ★★★ News-Ticker

★★★ **Indiana Jones:** Funsoft hat die deutsche Original-Stimme von Harrison Ford für das kommende Indy-Spiel Infernal Machine verpflichtet. ★★★ **Mech Commander:** Zu dem Strategie-Hit erscheint gegen Jahresende eine Missions-CD mit neuen Kampfeinsätzen und Detailverbesserungen. ★★★ **Herr der Ringe:** Zum angekündigten Mittelerde-Online-Spiel gibt's unter www.middle-earth.com eine offizielle Webseite. ★★★ **Gigantisch:** Laut einer Studie ist die Spieleindustrie die am schnellsten wachsende Unterhaltungsbranche in den USA. In der ersten Hälfte '98 hätten die Umsätze um über 70 Prozent zugelegt. ★★★ **Dethkarz:** Der Pod-Konkurrent ist demnächst fertig. Das Rennspiel soll authentisches Fahrgefühl mit aufwendiger Grafik verbinden. ★★★ **Blue Byte:** Die Mülheimer haben sich die exklusiven Nutzungsrechte an der 3D-Engine Myrun des US-Entwicklers Kainai gesichert. ★★★ **Ion Storm:** Gerüchten zufolge darf Dominion-Designer Todd Porter wegen miserabler US-Verkäufe des Echtzeit-Stategicals keine Spiele mehr produzieren. Er muß sich ums Geschäftliche kümmern. ★★★ **Topware:** Die D-Infonauten verklagten Electronic Arts. Angeblich habe EA vertrauliches Wissen über Gold Games 3 für die Best-of-Games-Compilation genutzt. EA weist die Vorwürfe zurück. ★★★ **Infogrames:** Der Publisher hat zusammen mit Canal Plus einen französischen TV-Kanal eröffnet, in dem es rund um die Uhr nur um Computerspiele geht. ★★★ **Pro Pinball 3:** Die nächste Flippersimulation von Empire hat »eine Taxifahrt durch New York« zum Thema. ★★★ **Poseidon:** Interactive Magic werkelt an einer Action-simulation, in der Sie auf Knopfdruck jederzeit in ein anderes Gefährt auf dem Schlachtfeld wechseln können.

Deutsches Entwicklertreffen: Die Veranstalter des ersten USF in Darmstadt, in der Mitte die Initiatoren Bernhard Ewers (Dunkle Manöver) und Alexander Jorias (Schleichfahrt).

Frage des Monats

In Ausgabe 10/98 fragten wir:
»Wie viele Stunden Spielspaß erwarten Sie mindestens für 100 Mark?«

Ergebnis: Langfristige Motivation ist gefragt. Knapp die Hälfte der GameStar-Leser erwartet sogar deutlich über 50 Stunden Spiel für ihr Geld.

bis 25 Stunden	2,6%
26 bis 50 Stunden	49,5%
über 50 Stunden	47,9%

Quelle: 1.000 GameStar-Mitmachkarten 10/98.

Richard Garriott

Lord British ging auf Tauchstation. Der als König von Britannia bekannte Schöpfer der **Ultima**-Rollenspielserie, Richard Garriott, nahm kürzlich an einer Tiefsee-Expedition zur Titanic teil. Unter den Fittichen eines alten, russischen Forschungsschiffs ließen sich die Beteiligten in Mini-U-Booten zu dem Wrack sinken und blieben dort runde 20 Minuten. Kommentar von Garriott, der erst kürzlich eine Tour zur Antarktis unternommen hatte: »Das ist mit Abstand das Gefährlichste, was ich bis jetzt in meinem Leben gemacht habe.«

Richard Garriott: Tauchte zur Titanic hinab.

Film: Final Fantasy 7

Das japanische Softwarehaus Square arbeitet an einer Filmumsetzung von **Final Fantasy 7**. Der Streifen soll komplett im Rechner entstehen und dank aufwendiger Grafikeffekte alles bislang Dagewesene in den Schatten stellen. In dem Film sind angeblich nicht nur die Original-Figuren aus dem mega-erfolgreichen Rollenspiel zu sehen, sondern auch einige neue Charaktere. Wann **Final Fantasy** Kinopremiere feiert, ist derzeit noch offen.

Entwicklertreffen

Deutsche Spielefirmen wollen stärker zusammenarbeiten: Am 19. September fand im alten Wasserturm zu Darmstadt das erste Unterhaltungs-Software-Forum (USF) statt. Angetreten waren über 60 Designer, Programmierer und Grafiker aus fast allen deutschen Entwicklerteams. Ziel: Langfristige Stärkung des Spiele-Standorts Deutschland, um im globalen Wettbewerb mithalten zu können und verlorenes Terrain wieder gutzumachen. Dabei wurde kritisch mit der eigenen Zunft umgegangen. Stichpunkte waren etwa »unprofessioneller Entwicklungsstil« und »Bezug zu Spielern ist teilweise verloren gegangen«. Gleichzeitig suchten die Anwesenden Möglichkeiten zur Verbesserung der Situation. Nach amerikanischem Vorbild wollen sich die Teams künftig stärker vernetzen, bestimmte Ressourcen teilen – von der teuren TV-Karte bis zum Source-Code – und sich im Umgang mit großen Publishern beraten.

Infos: www.usf.de

Planet Insomnia

Am 20. November findet in Hamburg die zweite **Planet Insomnia** statt. Zu dem Event können PC-Spieler den eigenen PC (Netzwerkkarte wird benötigt) mitbringen und mit mehreren Hundert Spiele-Begeisterten die besten Multiplayer-Titel zocken. Der Eintritt kostet 29 Mark, ein Anmeldeformular finden Interessierte auf einer eigens dafür eingerichteten Webpage.

www.planet-insomnia.de

Deutschland – Entwicklungsland

Das war überfällig: Endlich fangen auch die deutschen Spieleschaffenden an, sich nach amerikanischem Vorbild zu vernetzen und zusammenzuarbeiten. Der erste Entwicklertreff war ein großer Schritt in die richtige Richtung, Wunder sind davon freilich nicht zu erwarten. Professionalisierung der deutschen Teams lautet langfristig das oberste Gebot, und das dauert einfach seine Zeit.

Gefragt sind jetzt auch die Publisher. Von wenigen Ausnahmen mal abgesehen, lassen Electronic Arts, Eidos, Activision und Co. die deutschen Designer bislang ziemlich kaltschnäuzig links liegen. Investitionen jenseits der Marketing-Abteilungen? Fehlanzeige.

Wer heutzutage als Entwickler global denken will, kommt aber um die rund zehn großen Konzerne kaum herum. Klar, niemand kann von den Firmen verlangen, Deals mit mittelmäßigen Teams zu unterzeichnen. Mir ist aber unverständlich, warum nicht zumindest in Ansätzen Knowhow vor Ort aufgebaut wird. Statt das hundertste Studio in Kalifornien zu gründen, sollten auch die großen Publisher ihren Anteil am Aufbau der deutschen Szene leisten – schließlich verdanken sie einen ordentlichen Teil ihrer Gewinne dem hiesigen Markt.

Peter Steinlechner
Redakteur

Spiele News

Gefahr durch Compilations

Softwarefirmen jammern gerne über all jene Dinge, die den Markt kaputtmachen: Raubkopierer, Sommerloch, horrende Produktionskosten. Dabei kommt die neueste Gefahr aus den eigenen Reihen. Auf der Jagd nach dem kurzfristigen Gewinn werfen jetzt auch Branchenriesen wie Electronic Arts ihre Spiele als preisgünstige Compilations auf den Markt, kaum daß die Programme ein Jahr alt sind. Was für den Käufer wie ein Software-Schlaraffenland wirkt, bedroht den gesamten Markt.

Denn durch die selbstgeschaffene Konkurrenz der Compilations verkaufen sich Vollpreisspiele nicht mehr gut genug, um deren teure Produktion langfristig zu sichern. Dann werden Kosten gesenkt, prompt fällt das Qualitätsniveau neuer Titel. Das wiederum spüren die Käufer sofort. Und die haben ganz bestimmt keine Lust, ihr sauer verdientes Geld mäßigen Neuerscheinungen nachzuwerfen. Also bleiben den Firmen nur noch die schnell zusammengeschusterten Sammlungen als Notanker. Die verkaufen sich ja glänzend. Masse statt Klasse – bis irgendwann gar keine hochkarätigen Spiele mehr nachkommen...

Christian Schmidt
Trainee

NBA Live 99: Sogar die Gesichter der Basketballer werden künftig animiert.

NBA Live 99

Die hochbezahlten Korbjäger der amerikanischen Basketballiga heben in **NBA Live 99** wieder ab. Die jährliche Neuausgabe enthält wie gewohnt alle Daten der aktuellen Saison. Außerdem sollen die Polygongesichter der Riesen diesmal beweglich sein. Athleten wie Denis Rodman blinzeln, lächeln und ärgern sich passend zur aktuellen Spielsituation. Damit die Umsetzung stimmt, hat sich EA Sports Rat vom Fachmann geholt: Antoine Walker von den Boston Celtics schaut den Programmierern über die Schultern. Ab November '98 können auch PC-Besitzer wieder dunken.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Babylon 5

Membari und Zentauri bekriegen sich bald auf PC-Monitoren: Sierra hat sich die Lizenz an **Babylon 5** gesichert und werkelt fleißig an einem Weltraumspiel. Die Raumstation und sämtliche Flieger basieren auf den Drahtgittermodellen der gerenderten TV-Zwischensequenzen. Die Entwickler legen auch sonst Wert auf Authentizität und versprechen, daß die Kampfschiffe sämtliche Flugmanöver der TV-Vorbilder beherrschen werden. Einfache Joystick-Kommandos lassen die Jäger rotieren oder sofort in jede (Seitwärts-) Richtung flitzen. Das Programm spielt zwischen der letzten **Babylon 5**-Folge und dem Beginn der Nachfolgeserie **Crusade**. Eröffnungstermin der Station: Voraussichtlich im Sommer '99.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Babylon 5: Raumstation und Flieger basieren auf den gleichen 3D-Modellen wie im TV.

Anstoss 2 Gold

Ascaron wertet den Fußballmanager **Anstoss 2** auch lange nach Veröffentlichung noch auf. Ins Gold-Pack haben die Gütersloher neben dem Hauptprogramm nicht nur die Erweiterungs-CD **Verlängerung** mit eingebunden, sondern gleich noch eine Reihe von Verbesserungen. Die Kommentare der Mannschaftssitzungen wurden kräftig aufgestockt. Zudem gibt's einen Fanartikelhandel mit über 60 verschiedenen Produkten und das neue Reglement in der Champions League, beim UIC und im Supercup. Für Neukäufer schlägt die Gold-Edition mit 70 Mark zu Buche. Besitzer der Vorgänger erhalten sie zum Update-Preis, der jedoch zu Redaktionsschluß noch nicht endgültig feststand.

Info: Funsoft, ☎ (0231) 96 51 11

Demonworld 2

Das Strategiespiel **Demonworld** geht in die Fortsetzung. Anders als im Vorgänger wird künftig in einer Mischung aus rundenbasiertem Ziehen und Echtzeit gespielt. Mit Ihren Fantasy-Armeen dürfen Sie Festungen belagern, orkische Horden ausspionieren oder Ihre Truppen nach Kamikaze-Art in Selbstmordkommandos gegen die Eisfürsten von Isthak schicken. Die Grafik soll deutlich detaillierter erstrahlen als in Teil 1. Insgesamt tummeln sich in den geplanten zehn Landschaftstypen rund 120 liebevoll animierte Einheiten; Spezialaufträge bekommen eigene Grafiksets spendiert. Die Entwickler planen derzeit über 100 Missionen. **Demonworld 2** soll Anfang '99 im Laden stehen.

Demonworld 2: Fantasy-Bestien attackieren eine Festung.

Info: www.ikarion.de

Braveheart

Wacker wirft Eidos für das Lizenzspiel zum Monumentalfilm **Braveheart** jede schottisch anmutende Sparsamkeit über Bord. In einer Mischung aus Echtzeit-Strategie und Aufbauspiel führen Sie als Anführer eines Clans Ihre Landsleute in die Unabhängigkeit von England. Dafür bringen Sie andere Stämme in großen Schlachten unter Ihre Fittiche und schließen Bündnisse, bis man Sie zum obersten Kilt-Träger wählt. Satellitendaten sollen dafür sorgen, daß die 3D-Landschaft bis ins Detail dem echten Schottland entspricht. Umfangreiche Recherchen stellen sicher, daß alle 16 Spiele-Clans im korrekten Karo über die Schlachtfelder marschieren. **Braveheart** soll Bilder, Dialoge und Videosequenzen aus dem Oskar-gekrönten Film enthalten und im Sommer '99 fertig sein.

Braveheart: Auf dem Schlachtfeld kommandieren Sie Ihre schottischen Krieger in Echtzeit-Manier.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Diablo 2

3D-Karten für 2D-Spiele? Blizzard macht's wahr und baut in **Diablo 2** einen Extramodus für 3Dfx-Karten ein – dabei enthält das Rollenspiel kein einziges echtes Polygon. Trotzdem ermöglicht der Voodoo-Chip laut Hersteller besonders aufwendige Licht- und Transparenzeffekte, außerdem soll das Heranzoomen in die Dungeons weicher vonstatten gehen. Der 3D-Modus ist optional, **Diablo 2** wird mit allen Standard-Grafikkarten zurechtkommen.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Diablo 2: Mit 3Dfx-Karte gibt's schönere Lichteffekte und weiches Zoomen.

Anno 1602 Addon

Nachdem sich **Anno 1602** zum Hit gemausert hat, legen Sunflowers und Max Design demnächst die Missions-CD **Neue Inseln – Neue Abenteuer** nach. Über 40 frische Szenarios sowie eine optimierte KI sollen Sie erneut in die prächtigen Inselwelten locken. Mit einem Editor dürfen Sie eigene Multiplayer-Karten erstellen. Eine Handvoll Szenarios wird rund um die Chor-Combo **Die Prinzen** gestrickt. Mit speziellen Sprachsamples wollen die Musiker im Spiel Präsenz zeigen; wer die Sängerknaben nicht mag, startet einfach eine alternative EXE-Datei. Außerdem planen **Die Prinzen** ein **Anno 1602**-Lied, das einer für das nächste Frühjahr geplanten Gold-Version beiliegen wird.

Anno 1602 Addon: Neue Inseln und Abenteuer laden zu fröhlichen Entdeckungsreisen auf den Weltmeeren ein.

Info: Infogrames, ✆ (06107) 94 51 45

GameStar Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Unreal
2	[3]	StarCraft
3	[2]	Anno 1602
4	[4]	Commandos
5	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
6	[6]	Age of Empires
7	[8]	Diablo
8	[9]	Tomb Raider 2
9	[11]	Die Siedler 2
10	[19]	Final Fantasy 7
11	[7]	Frankreich 98
12	[-]	F1 Racing Simulation
13	[12]	Jedi Knight
14	[10]	Grand Theft Auto
15	[20]	Mech Commander
16	[17]	NHL 98
17	[15]	Wing Commander Prophecy
18	[13]	Civilization 2
19	[-]	Curse of Monkey Island
20	[-]	Might & Magic 6

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Spiele News

Betrug am Spieler?

Eine Spielepackung verspricht derzeit »über 90 neue Szenarien zu Commandos«. Wenn Sie die CD einlegen, gibt's aber eine böse Überraschung: Neben Shareware-Kamellen und Uralt-Tips finden Sie nämlich nur rund 90 Spielstände (!) zu den alten Missionen. »Mogel-Kommando: Tief in Ihrer Geldbörse« wäre der richtige Packungstext gewesen.

Ob mit dieser Szenario-Lüge die Grenze zum Betrug überschritten wurde, sollen Juristen entscheiden. Eine bewußte Irreführung ist es allemal. Die schwache Ausrede, das Wort »Szenarien« sei versehentlich falsch ins Deutsche übersetzt worden, bringt mich erst recht in Rage. Warum tragen die Spielstände dann so klangvoll täuschende Namen? Ich hoffe, daß Eidos klagt und sich vor Gericht durchsetzt, damit uns Abzocker wie SAD und Koch Distribution unser schönes Hobby nicht weiter vermiesen.

Martin Deppe
Redakteur

Revolt: Mit ferngelenkten Flitzern fetzen Sie durch einen Spielzeugladen.

Revolt

In dem witzigen Rennspiel **Revolt** sind Sie ausnahmsweise nicht mit Porsche & Co. unterwegs, sondern fahren kleine Fernlenkflitzer durch abgedrehte Örtlichkeiten. Unter anderem stehen ab Frühjahr '99 ein Museum mit gewaltigen Dino-Skeletten, ein kunterbunter Spielzeugladen und ein altes Schloß auf dem Rennplan. Die Minivehikel wirbeln Treppen runter, schliddern über Marmorböden und überschlagen sich bei Feindberührung dramatisch. Oberwichtiges Detail: Die Funkantennen wippen realistisch animiert mit ...

Info: Acclaim, ☎ (01805) 33 55 55

Technomage

Als Abkömmling einer Magier-Kaste und eines Krieger-Volkes sitzen Sie in **Technomage** zwischen allen Stühlen. Der Held im kommenden Actionspiel von Sunflowers wird sich immerhin der Kräfte beider Stämme bedienen können: Imposanter Zaubersprüche und aufwendiger, aber konventioneller Kriegsgeräte. Das Programm versetzt Sie in ausgedehnte Höhlensysteme. Dort plätten Sie tapfer Monsterhorden und lösen Puzzles; insgesamt sind acht umfangreiche Welten in Planung. **Technomage** soll vor allem von der liebevollen Grafik leben. Die aufwendig animierte Hauptfigur sehen Sie ähnlich wie in **Diablo** aus der Vogelperspektive, dazu kommen jede Menge schöne Lichteffekte und spektakuläre Explosionen.

Info: Sunflowers, www.sunflowers.de

TechnoMage: Aus der Iso-Persektive kämpfen Sie sich mit Zaubersprüchen durch tiefe Dungeons.

Achtung: Mogel-Kommando

Seit kurzem buhlt eine inoffizielle Erweiterungs-CD zum Eidos-Überraschungshit **Commandos** um die Gunst der Spieler. Unter dem Namen **Elite-Kommando – Tief im Feindesland** verspricht die Packung für rund 30 Mark satte 90 neue Szenarios. Erst nach der Installation werden Sie feststellen, daß lediglich 90 Spielstände zu den Original-Missionen enthalten sind. Von einem »ultimativen Addon«, wie der Packungstext vollmundig verspricht, kann keine Rede sein. Neben den Spielständen finden Sie nur eine Handvoll Trainer, den Blood-Patch, Paßwörter und ein paar Shareware-Programme.

GameStar-Recherchen ergaben, daß **Das Elite Kommando** aus Polen stammt. Vertrieben wird es über SAD und Koch Distribution. Laut SAD-Mitarbeiter Erwin Simon handelt es sich um »einen bedauerlichen Übersetzungsfehler«, der in einer Nachauflage korrigiert werden soll. Seltsam, daß diese »Spielstände« dann so irreführende Namen wie »Wolfsjagd«, »Villa Alcatraz« oder »Wüstenstadt« tragen. Zu einer Rücknahme der Programme sei man nicht bereit. Man überlege aber, die CD aus dem Sortiment zu streichen. Eidos erwägt nach eigenen Aussagen momentan rechtliche Schritte.

X-Com Alliance

Kräftige Fortschritte macht X-Com Alliance. Der Mix aus 3D-Action und Strategie versetzt Sie in eine ferne Dimension. Dort kämpfen Sie gegen die Aliens aus dem ersten Teil der Serie, UFO: Enemy Unknown. In 15 geplanten Missionen sollen Sie den Hauptsitz der Biester ausschalten und einen Weg zurück Richtung Erde finden. Ihren drei Teamkameraden erteilen Sie mit wenigen Tastaturkürzeln Befehle. Zwischen den Missionen statten Sie sich und Ihre Begleiter mit frisch erforschten oder im Kampf erbeuteten Waffen und Rüstungen aus.

Info: Microprose, (01805) 25 25 65

X-Com Alliance: Dank Unreal-Grafikengine gibt's ansehnliche Spezialeffekte.

System Shock 2

Shodan lebt: Der virtuelle Computergegner aus dem 3D-Klassiker System Shock sinnt im zweiten Teil auf Rache für die erlittene Niederlage. System Shock 2 soll auf der optimierten Dark-Engine basieren, die bereits in The Dark Project verwendet wird. Neben einem neuen Multiplayer-Modus wollen die Entwickler auf Bewährtes setzen. Die Charakter-Generierung soll leicht ausgebaut werden, ansonsten wird es wieder die erfolgreiche Mischung aus Rollenspiel, 3D-Action und einer spannenden Story geben. Wann System Shock 2 im Laden steht, ist derzeit noch völlig offen.

Info: Looking Glass, www.lglass.com

Kingpin

Mitten in ein bizarres Chicago der 30er Jahre führt uns Kingpin. Das 3D-Actionspiel auf Basis der Quake 2-Grafikengine konfrontiert Sie in einer Neben-Dimension mit Robotern und (laut Pressetext) sogar dem streitsüchtigen Staubsauger OmniVac2000. Meist bekämpfen Sie aber mordlustige Mafiosi und andere Spitzbuben. Unter anderem liefern Sie sich Feuergefechte in Jugendstil-Wolkenkratzern oder im Penthouse eines Gangsterbosses. In den geplanten sieben Episoden sollen Sie sich an die Spitze des Syndikats vorarbeiten. Zwischendurch sorgen Verfolgungsjagden, etwa in Helikoptern, für Abwechslung. Geplanter Erscheinungstermin des mafiösen Spektakels: 2. Quartal '99.

Info: Interplay, (0211) 523 22 22

Kingpin: Action in dampfgeschwängerten 30erjahre-Gassen.

TOCA 2

Codemasters arbeitet an TOCA 2. In der Fortsetzung des erfolgreichen Rennspiels brettern Sie mit acht neuen Autos um die englische Tourenwagen-Meisterschaft. Neben verbesserten Grafiken wollen die Programmierer vor allem ein realistischeres Fahrgefühl schaffen. Künftig verändert sich das Wetter während der Rennen. Mit Boxenstops und Tuning-Möglichkeiten zieht mehr taktische Tiefe in die Flitzerei ein. TOCA 2 soll im 1. Quartal '98 starten.

Info: Codemasters, (089) 23 03 51 88

TOCA 2: Hinter transparenten Glasscheiben erkennen Sie künftig die behelmten Piloten.

GameStar-Charts OKTOBER NOVEMBER

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	EA Sports	91%
2	Nice 2	Rennspiel	Synetic	88%
3	Racing Simulation 2	Rennspiel	Ubi Soft	87%
4	Colin McRae Rally	Rennspiel	Codemasters	87%
5	F-22 Total Air War	Flugsimulation	DID	87%
6	Dynasty General	Strategie	SSI	86%
7	Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's	86%
8	Grand Prix Legends	Rennspiel	Sierra	84%
9	Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	83%
10	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NovaLogic	83%
11	Tiger Woods 99	Sportspiel	EA Sports	82%
12	Knights & Merchants	Aufbauspiel	Topware	80%
13	WC Secret Ops	Weltraumspiel	Origin	78%
14	Urban Assault	Echtzeit-Strategie	Microsoft	77%
15	Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	75%
16	Bundesliga Manager 98	Manager	Software 2000	75%
17	Motocross Madness	Rennspiel	Microsoft	74%
18	Nightlong	Adventure	Team 17	74%
19	Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	73%
20	Der Ring des Nibelungen	Adventure	Cryo Interactive	72%

Die 20 besten PC-Spiele im Oktober und November. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 10/98 und 11/98.

Spiele News

Real Neverending Story

Das deutsche Entwicklerteam Discreet Monsters hat sich der Unendlichen Geschichte von Michael Ende angenommen. Bis Mitte nächsten Jahres will man daraus ein 3D-Adventure stricken. Der Spieler übernimmt die Rolle des Helden Atreyu, der das Land Fantasia vor dem Nichts retten soll. Obwohl das Spiel auch Kämpfe und zahlreiche NPCs enthält, soll es sich um ein waschechtes Adventure handeln, in dem das Lösen von Puzzles ganz im Vordergrund steht. Michael Ende hätte sich über das Spiel wohl gefreut: Er hatte vor seinem Tod 1995 selbst an einer Computerumsetzung gearbeitet und war außerdem regelmäßig Kunde in Münchner PC-Spieleläden.

The Real Neverending Story: Finster ruht der böse Gaya-Tempel in einer Zwischensequenz.

Info: Discreet Monsters, www.discreetmonsters.com

Taisho

Ins Land der aufgehenden Sonne will Sie das Strategiespiel Taisho entführen. Als oberster Daimyo eines kleinen Shogunats kämpfen Sie sich im Japan des 15. Jahrhunderts an die Spitze des Kaiserreichs. Auf einer Risiko-ähnlichen Übersichtskarte versetzen Sie rundenweise Spezialeinheiten. Beispielsweise spionieren Sie mit einer Geisha den Gegner aus und lassen ihn dann von einem Ninja abmurksen. Großschlachten tragen Sie in 3D-Landschaften in Echtzeit aus; dort tummeln sich angeblich bis zu 5.000 detailliert animierte Samurai gleichzeitig. Kyotos Paläste stürmen Sie voraussichtlich im März '99.

Taisho: Zwischen Pagoden und Fujiyama kämpfen Hunderte von Samurai.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Powerslide: Die flotten Flitzer erinnern teilweise an aufgemotzte Ami-Schlitten.

Powerslide

Bereits zum Jahresende '98 soll GT Interactives Powerslide fertig sein. Die zehn geplanten Strecken des Rennspiels bieten Schanzen und meterhohe Steilwände in haarnadelengen Kurven. In Tunnels sollen Profis mit ausreichender Geschwindigkeit sogar an der Decke fahren können. Anders als in den meisten Konkurrenzprogrammen dürfen Sie die Pisten verlassen und über das Terrain brettern. Jeder Untergrund wie Asphalt, Gras, Sand oder Felsen soll deutlich andere Haftungseigenschaften an den Tag legen.

Info: GT Interactive, ☎ (01805) 25 43 91

Wargasm: Die Grafikengine beherrscht neben Wettereffekten auch aufwendige Feuerwälle.

Wargasm

Actionfans, Strategiefreunde und Simulationsexperten gleichermaßen sollen in Wargasm auf ihre Kosten kommen. Ähnlich wie in Battlezone oder Urban Assault können Sie in dem Genremix beliebig in einen anderen Düsenjet, Panzer oder auch menschlichen Söldner wechseln. Inaktive Einheiten schicken Sie auf einer Übersichtskarte in Richtung Feind. Das kriegerische Hochgefühl erleben wir voraussichtlich gegen Jahresende '98.

Info: Infogrames, ☎ (06107) 945 145

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Bundesliga Manager 98
2	[1]	Commandos
3	[2]	Anno 1602
4	NEU	Knights & Merchants
5	NEU	Mayday
6	[-]	Unreal
7	NEU	X-Files: The Game
8	[5]	Frankreich '98
9	[16]	Pro Pilot
10	[7]	Autobahn Raser
11	[-]	Tomb Raider Director's Cut
12	[8]	Final Fantasy 7
13	[-]	Myst Jubiläums-Edition
14	[11]	Heart of Darkness
15	[4]	Mech Commander
16	[6]	StarCraft
17	[13]	Flight Simulator 98
18	[9]	Age of Empires
19	[12]	Tomb Raider 2
20	[-]	Battlezone

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Prozessor-Preise purzeln

Chip-Produzent Intel senkt Ende Oktober in den USA die Preise: Das Flaggschiff der Pentium-II-Serie, der P-II/400, soll von 482 auf 375 Dollar (Großhandelspreis) fallen. Im nächsten Jahr plant Intel außerdem, die Produktpalette wesentlich zu erweitern, um den Klon-Firmen AMD und Cyrix weiter das Wasser abzugraben. Anfang '99 soll neben dem Katmai auch ein 366-MHz-Celeron mit Second-Level-Cache herauskommen. Prozessoren mit weniger als 300 MHz Taktfrequenz stellt Intel allerdings gar nicht mehr her – derzeit verkaufte 300-MHz-Chips sind gerüchteweise heruntergetaktete 400er. Direkte Auswirkung der Preissenkung: Gateway nahm das erste Komplettsystem für weniger als 1.000 Dollar ins Programm. Der E-1200 hat einen 300-Mhz-Celeron mit 128 KB Cache, 32 MByte Hauptspeicher, eine 3,2-GB-Festplatte und einen 15-Zoll-Monitor. Konkurrent Compaq kündigte postwendend an, in Deutschland PCs für unter 1.400 Mark im Direktvertrieb verkaufen zu wollen.

Info: Intel ✆ (089) 99 14 30,
Gateway ✆ (0800) 182 08 38,
Compaq ✆ (0180) 322 12 45

Der Celeron macht durch günstigen Preis und gute Leistung Furore.

Windows 98: Erweiterung

Microsoft stellt seit kurzem auf seiner Web-Seite das »Multimedia Enhancement Pack« zum kostenfreien Download bereit. Das umfangreiche Paket enthält DirectX 6.0, den Windows Media Player 5.2, neue Internet-Fonts und mehrere Desktop-Themes. Die Komponenten sind auch einzeln erhältlich. Obwohl das Pack als Multimedia-Erweiterung angeboten wird, ist davon auszugehen, daß nebenbei auch einige Bugs in Windows 98 beseitigt werden sollen.

Info: www.windowsupdate.microsoft.com

Elsa kauft Hercules

Der deutsche Grafikkarten-Hersteller Elsa übernimmt den Konkurrenten Hercules. Hauptgründe für den Kauf sind vermutlich die sich ergänzenden Produktpaletten und das gute amerikanische Vertriebsnetz von Hercules. Elsa hat Banshee- und TNT-basierte Karten im Programm, während Hercules auf Voodoo-2- und Savage-Chips setzt. Über den Kaufpreis wurde nichts bekannt.

Info: Elsa, ✆ (0241) 606 51 12

3DFx klagt gegen nVidia

Nach SGI (im April) und S3 (im Mai) hat nun auch Grafik-Chip-Hersteller 3Dfx gegen Newcomer nVidia Klage eingereicht. Der Vorwurf: nVidia soll im neuen TNT-Chip die geschützte Multi-Texturing-Technologie benutzt haben. Die beschuldigte Firma hat sich bisher zu den Vorwürfen nicht geäußert.

Info: 3Dfx, www.3dfx.com

Wicked 3D Vengeance

Wicked 3D, eine Tochter des Treiberherstellers Metabyte, hat nach einer guten Voodoo-2-Karte auch ein Modell mit dem 3Dfx-Banshee-Chip vorgestellt. Die Vengeance soll Auflösungen bis hin zu 2000x1500 in 2D und 1920x1440 in 3D darstellen können, was allerdings die Kapazitäten der meisten Monitore überfordert. Wie ihre Voodoo-2-Schwester ist die Karte kompatibel zu H3D-Stereobrillen. Wird die hauseigene Wicked Vision benutzt, soll praktisch jedes polygonbasierte Spiel mit 3D-Effekten gespielt werden können, ohne daß die Software speziell angepaßt werden müßte. Die Karte soll in Deutschland etwa 300 Mark kosten, für die Brille käme noch einmal der gleiche Betrag hinzu.

Info: Wicked3D, www.wicked3d.com

Motorola Blackbird

Der Elektronik-Gigant Motorola plant offenbar eine neue Settop-Box, mit der man Fernseher ans Internet anschließen kann. Der Blackbird soll aber zusätzlich DVDs abspielen können und eine vollwertige Spiele-Konsole sein. Als Herz des Geräts fungiert der Project-X-Multimedia-Prozessor von VM Labs, der eigentlich für eine eigene Videospiel-Maschine geplant war. Motorola sieht das neue Gerät als eine »Digitale Unterhaltungsplattform«. Der Preis wird zunächst bei 400 Dollar liegen. Die Markteinführung soll Anfang 1999 sein. Ob der Blackbird beim Publikum landen kann, ist fraglich – das CDI-Desaster von Philips ist noch deutlich in Erinnerung.

Der Blackbird will PCs und Konsolen Konkurrenz machen.

Info: Motorola
www.motorola.com/semi/blackbird/

Spiele-Kopfhörer

Was Force-Feedback für die Hände, ist Surround-Sound für die Ohren. Wer sich keine teure Surround-Anlage leisten möchte, hat ab sofort eine vergleichsweise preiswerte Alternative. Der Surrounder von Sennheiser soll mit seinen sechs eingebauten Lautsprechern ähnliche Effekte bieten. Den 400 Mark teuren Kopfhörer legt sich der Spieler wie eine Halskrause auf die Schultern. Konsolenfreaks wird's freuen: Auch an Fernseher und Videorekorder läßt sich das Gerät anschließen.

Info: Sennheiser, ✆ (05130) 60 00

Sennheisers Surrounder ersetzt die Surround-Anlage.

European Computer Trade Show

ECTS

Drei Tage lang kam die Zockerwelt auf Europas größter Spielemesse zusammen. GameStar sagt Ihnen was war, was kommen soll und was alles fehlte.

Krachende Explosionen dröhnen aus dunklen Ecken, während von rechts zwei furchteinflößende Aliens mit gezogener Laserkanone heranstürmen. Was sich liest wie der Showdown einer Sciencefiction-Story, ist in Wirklichkeit eine Szene von der ECTS, Europas größter Computerspiele-Messe. Auf der European Computer Trade Show präsentieren jedes Jahr im Herbst die Spielehersteller ihre Projekte fürs Weihnachtsgeschäft und das nächste Jahr. So pilgerte das GameStar-Team wieder ins ausnahmsweise sonnige London, um für Sie bei über 150 Ausstellern aus aller Welt die Neuigkeiten zu sichten. Die vier interessantesten Newcomer stellen wir in diesem Artikel vor. Über den aktuellen Stand schon bekannter Hightlights informieren wir Sie, wie gewohnt, ausführlich im Preview-Teil.

Kein Kampf der Giganten

Der gewohnte Kampf um den spektakulärsten Messeauftritt zwischen Electronic Arts und Virgin entfiel dieses Jahr. Obwohl mehr Aussteller als sonst ihre Buden aufgebaut hatten, blieben die beiden namhaften Firmen den beiden Hallen mitten in London fern. Der Branchenriese EA zog es (ebenso wie Activision, Sega und Lionhead) vor, die Presse in angrenzende Hotels zu laden. Virgin fehlte aus einem ganz anderen Grund: Mutterfirma Viacom hat kürzlich fast alle Spiele und Labels von Virgin Interactive an EA verscherbelt (darunter Westwood mit **C&C 3**), so daß es für die Amerikaner einfach nichts zu präsentieren gab. Der Kaufrausch setzte sich im Umfeld der ECTS weiter fort: Unter anderem war zu erfahren, daß sich Eidos mit Crystal Dynamix (**Pandemonium**, **Gex 3D**) das derzeit beste Jump-and-run-Team einverleibt hat. Außerdem halten sich hartnäckig Gerüchte, nach denen GT-Interactive mit den **Myth**-Produzenten Bungie über eine »sehr enge Zusammenarbeit« nachdenkt. Wie sich das Firmenmonopoly für die Spielergemeinde auswirkt, steht noch nicht fest. Es ist aber zu befürchten, daß die Vielfalt der Neuentwicklungen auf die Dauer abnimmt. Denn warum sollte EA drei →

Um die anwesende Journalistenschar von den Qualitäten ihres neuen Simulations-Strategie-Mix Wargasm zu überzeugen, fuhr DID an ihrem Messestand schwere Geschütze auf.

Die Messe-Highlights

Star Trek: New Worlds *(2. Quartal '99)*

Interplay steckt seine Star-Trek-Lizenz diesmal in ein Echtzeit-Strategiespiel. In New Worlds führen Sie Kolonisten der Föderation, Romulaner oder Klingonen durch 25 Missionen auf 3D-Planeten. Statt Massenschlachten sind taktische Scharmützel angesagt. »Weil es im Star-Trek-Universum kaum Bodentruppen gibt, mußten wir 98% der Vehikel erfinden«, erklärte ein Designer. Dank der lebendigen Welten macht New Worlds einen tollen Eindruck: Gebäude materialisieren nicht einfach, sondern werden Stück für Stück aufgebaut, Shuttles schwirren umher; in einer Mission finden Sie sogar eine abgestürzte Enterprise.

X-Wing Alliance *(1. Quartal '99)*

Im vierten Teil der X-Wing-Raumkampfserie setzt LucasArts wieder auf eine Einzelspieler-Kampagne mit filmreifer Story: Sie übernehmen die Rolle eines Kaufmanns, der mit seinem corellianischen Frachter anfangs gegen einen Händlerclan kämpft und später in den Krieg zwischen Imperium und Rebellen verwickelt wird. Endlich ist auch die Grafik auf dem Stand der Zeit: Sie starten aus riesigen, detaillierten Sternenkreuzern; am Ende tauchen Sie gar in Descent-Manier durch die Schächte im Innern des Todessterns. Alliance ist das letzte geplante Programm, das im »alten« Star-Wars-Universum spielt.

Der genervte Muskelprotz warb für Carmageddon 2.

neue, eigenständige Echtzeitstrategie-Spiele produzieren, wenn sie damit ihrem durch die Übernahme von Westwood frisch ergatterten **Command & Conquer 3** Konkurrenz machen würden?

3D ist Pflicht

Ein bekannter Trend setzte sich auf der ECTS fort: Fast alle neuen Spiele benötigen eine 3D-Beschleunigerkarte. Selbst Strategiefans, die bislang vom Hardware-Wettrüsten verschont blieben, kommen nächstes Jahr kaum um ein Upgrade herum. Mit **Star Trek New Worlds** und **Shadow Company** stellen wir Ihnen im Preview-Teil zwei der potentiellen 3D-Echtzeit-Hits vor. Sogar Hexfeld-Schlachten wie der nächste Sproß der **Panzer General**-Reihe sollen künftig im dreidimensionalen Kleid erstrahlen, und auch bei Abenteuerspielen setzen sich Grafikbeschleuniger langsam durch. Ob die Spiele auf die **Tomb Raider**-Perspektive vertrauen, wie Interplays **Galleon**, oder wie das Fantasy-Adventure **Discworld Noir** feste Kamerawinkel à la **Alone in the Dark** verwenden – Polygone sind Trumpf.

Viel Lärm um wenig

Alles in allem war auf der ECTS kaum Neues zu sehen, denn die meisten Spielefirmen haben ihr Pulver bereits im Sommer auf der amerikanischen E3-Messe verschossen. Auch in Sachen Hardware gab es, abgesehen von neuen Force-Feedback-Eingabegeräten, wenig Spektakuläres zu bestaunen, obwohl mehr Hersteller als sonst vertreten waren. So diente die ECTS hauptsächlich als Ausblick auf das gut gefüllte weihnachtliche Spielesortiment: Auch dieses Jahr erwartet Sie im Winter wieder eine große Zahl brandheißer Titel. RS

Gameboy Color

Tetris erstrahlt künftig in 56 Farben.

Ein ganz kurzer Blick in die Videospiele-Ecke: Ab November versüßt der Gameboy Color die Wartezeiten am Flughafen oder langweilige Mathe-Stunden mit einem Farb-Display und »gigantischen« 32 KByte RAM.

Die Messe-Highlights

Shadow Company *(1. Quartal '99)*

Interactive Magic hatte eine Überraschung parat: Die auf Simulationen spezialisierte Spieleschmiede präsentierte ein 3D-Echtzeitstrategiespiel mit Anleihen aus Commandos und Jagged Alliance 2. Sie führen einen Trupp Söldner durch vier dynamische Kampagnen mit insgesamt 60 Missionen. Ihre Soldaten verfügen über Charakterwerte, die sich im Spielverlauf verbessern. Einige sind ausgebildete Scharfschützen, andere können Fahrzeuge wie Jeeps und Jet-Skis steuern oder fliegen Ihre Gruppe per Helikopter ins Einsatzgebiet. Neben der Grafik gefiel uns vor allem die realistische Physik-Engine.

Galleon *(4. Quartal '99)*

Weil Ihnen Lara Croft langweilig wurde, haben zwei ehemalige Tomb-Raider-Macher bei Interplay angeheuert. Die beiden bleiben ihren Wurzeln treu: Mit Galleon präsentierten sie ein 3D-Actionadventure, in dem Sie einen toll animierten Polygon-Piraten durch ein Fantasy-Reich führen. Sie treten nicht nur gegen Skelettkrieger und Drachen an, sondern liefern sich mit ihrem Seelenverkäufer auch Seegefechte mit Meerungeheuern und Schiffen. Galleon bedient sich nicht nur bei Lara, sondern auch bei Rollenspielen (Sie können eine Party bilden) und Adventures (Humorvolle Anleihen bei Monkey Island).

Action im A-Wing

Star Wars Rogue Squadron

Mit aufwendiger Grafik und spannenden Flug-Missionen setzt LucasArts den Krieg der Sterne fort.

Die Macht ist nicht immer mit Luke Skywalker. Statt ständig per Jedi-Kraft zu kämpfen, klettert der Star Wars-Held gelegentlich wie seine Rebellen-Kollegen in den X-Wing und tritt dem Imperium tapfer mit konventionellem Kriegsgerät entgegen. Im Actionspiel Rogue Squadron zeigen Sie als der blondbeschopfte Recke den Truppen von Imperator Palpatine, was eine fliegerische Harke ist. Ähnlich den Flugmissionen im inoffiziellen Vorgänger Shadows of the Empire flitzen Sie in Raumjägern über fremde Planetenoberflächen und feuern, was der Laser hergibt. Rogue Squadron setzt auf optische Bombasteffekte sowie die Macht Ihrer 3D-Karte: Protonen-Torpedos detonieren in grellbunten Explosionen, hitzesuchende Sprengköpfe schießen mit qualmenden Rauchfahnen zum Gegner, und sogar die Antriebsfeuer der Raumschiffe glühen.

Das Imperium schickt Ihnen TIE Fighter auf den Hals.

Komplexe Kämpfe

Derzeit basteln die Entwickler an 16 Missionen. Sie müssen Ihr Können nicht nur in Actioneinsätzen beweisen: So sollen Sie ein imperiales Gefängnis erst finden und dessen Verteidigungseinrichtungen zerstören. Anschließend begleiten Sie Shuttles mit befreiten Rebellen sicher bis zur oberen Planeten-Stratosphäre, während AT-ATs und TIE Fighter aus allen Kanonenrohren ballern. Neben bekannten Planeten wie Tatooine sollen Sie erstmals die Oberflächen von Kessel oder Mon-Calamari kennenlernen. Die Hintergrundstory wird direkt in den Missionen erzählt, etwa durch Funksprüche über eine geheime Superwaffe.

C3PO an Bord

LucasArts will den Raumjägern eine wesentlich einfachere Bedienung verpassen als etwa im Weltraumspiel TIE Fighter. Squadron-Piloten müssen sich nur um Geschwindigkeit und Kurs kümmern, Energieverteilung und Schildsteuerung wird eine C3PO-Einheit kontrollieren. Sie sollen ins Cockpit von fünf unterschiedlichen Raumjägern einsteigen können. Neben den flotten A- und X-Wings sowie dem schweren Bomber Y-Wing wäre da auch der bisher nur in den Romanen erwähnte V-Wing. Außerdem fliegen Sie Snowspeeder, bekannt aus Das Imperium schlägt zurück. Den Blickwinkel bestimmen Sie selbst: Wahlweise gucken Sie aus der Frontscheibe oder verfolgen das Geschehen durch Kameras hinter Ihrem Schiff. PS

Auf dem Planeten Kessel sollen Sie andere Rebellen aus dem Knast befreien.

Star Wars: Rogue Squadron

Genre: Actionspiel | Hersteller: LucasArts
Termin: 4. Quartal '98 | Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Schicke Grafik und das actionlastige Spielprinzip versprechen kurzweiligen Ballerspaß. Rogue Squadron sorgt für klassische Star-Wars-Atmosphäre.«

Kreuzzug durchs Mittelalter

Age of Empires 2
Age of Kings

Die Entwickler von Age of Empires räkeln sich nicht auf ihren Lorbeeren: Der Nachfolger möchte Kaiser der Echtzeit-Strategie werden.

Das Dorfleben war im Mittelalter kein Zuckerschlecken. Ständig wurde man von wilden Horden überfallen, Ritterheere plünderten auf der Durchreise die Kornkammern, und die harte Feldarbeit machte schwielige Hände. Da ist Age of Empires 2 doch viel sicherer und bequemer – statt selbst Schweiß oder Blut zu vergießen, reicht hier ein Mausklick, um Bäume zu fällen, Bauwerke hochzuziehen oder feindliche Burgen sturmreif zu schießen. In der Fortsetzung des Echtzeit-Strategiehits sollen Sie eins von 13 Völkern durch vier mittelalterliche Epochen führen.

Wilde Camper

In Age of Kings wollen die Entwickler nicht nur neue Nationen einbauen, sondern sie auch individueller ausstatten. Mit Wikingern, Mongo-

Reiter und Infanteristen fallen über eine Gemeinde her. Von Gebäuden oder Bäumen verdeckte Truppen werden als farbige Umrisse dargestellt.

Unser Rittertrupp macht einen Ausfall und schlägt sich zum feindlichen Katapult durch, um es im Nahkampf zu zerschmettern.

len und Kelten halten räuberische Stämme Einzug, die im Spiel keinen festen Wohnsitz haben. In Windeseile bauen sie ihre Zelte ab, um über Nachbargemeinden herzufallen. Die marodierenden Trupps plündern Marktplätze und entführen sogar Arbeiter, die sie der eigenen Gemeinschaft einverleiben. Wenn Sie schnell reagieren, können Sie die Räuber verfolgen und ihnen die Beute wieder abjagen, die sie auf der wilden Flucht zurücklassen. Als Ausgleich für den Mobilitäts-Vorteil haben die aggressiven Nichtseßhaften Einbußen bei Ackerbau, Forstwirtschaft und Steineklopfen.

Im ersten Teil gab es bereits Einheiten, die nur ein bestimmtes Volk rekrutieren durfte. Doch solche Truppen sahen oft gleich aus – man denke nur an die verschiedenen Helden. Diese Spezialeinheiten werden nun eindeutig zu unterscheiden sein. Die Japaner setzen beispielsweise berittene Samurais ein, die ihre Widersacher erst mit Pfeilen eindecken und dann im scharfen Galopp mit dem Schwert angreifen.

Schwert, Stein, Kanonier

Mit den neuen Truppen wollen die Entwickler das Prinzip »Schere, Stein, Papier« betonen. So richten riesige Katapulte zwar auf große Distanz enorme Schäden an, im Nahkampf sind sie aber völlig hilflos. Bevor sie mit dem Bombardement beginnen können, muß man sie fest im Boden verankern – wehe, wenn die Verteidiger während der kritischen Aufbauphase plötzlich ausfallend werden. Rammbock-Mannschaften reißen zwar jedes noch so dicke Tor ein, reagieren aber äußerst sensibel auf Beschuß von oben. Kanoniere rollen ihre Donnerrohre entweder vor sich her oder tragen kleinere Versionen geschultert. Dabei marschieren die Artilleristen so langsam, daß man ihnen beim Laufen die Sandalen besohlen kann – ein gefundenes Fressen für flinke Reitertrupps. Berittene haben wiederum gegen Pikeniere keine Chance, die einfach ihre Lanzen vor sich halten und gelassen auf die heranrauschende Ritterschar warten. Zudem entscheidet noch stärker die Taktik über Sieg und Niederlage. Flankenangriffe richten 25 Prozent mehr Schaden an als Frontalattacken. Von hinten sind die Soldaten am einfachsten zu besiegen – sie kassieren 50 Prozent mehr Treffer.

Ein Volk zeigt Flagge

Im Vergleich zum Vorgänger sind Bäume und Bauten bei Age of Empires 2 deutlich gewachsen. Gebäude haben mehrere Stockwerke, und aus Werkstätten rollen frisch gezimmerte Katapulte und Karren. Dank der detaillierteren Grafik liegen Tauschgüter jetzt offen in Häfen und Märkten herum. So sehen Sie auf einen Blick, wie's um die Güterversorgung steht. Flaggen zeigen zusätzlich an, wie wichtig ein Handelsposten ist: Je mehr Schiffe oder Karren regelmäßig vorbeischauen, desto mehr Fahnen flattern im Wind. Karawanen sollten nie ohne Begleitschutz losziehen: In der Wildnis fallen gerne Wölfe oder Räuber über sie her. Die Briganten können Sie auch selbst anheuern, um gegnerische Trosse auszuplündern und leer weiterziehen zu lassen. Tödlicher und teurer sind Söldner, die gezielt Handelsposten der Konkurrenz brandschatzen. Die käuflichen Krieger sollen sogar automatisch Wegen folgen, um Marktplätze aufzustöbern.

Mauern, Türme und eine Burg schützen diese Küstenstadt vor Übergriffen. Die berittenen Angreifer haben keine Chance.

Ein Karren rollt aus der Werkstatt. Das Katapult nebenan ist hingegen erst halb fertig, weil sich die erwartete Holzlieferung verzögert hat.

Wurfmaschinen sollen bald mehr Rücksicht auf ihre menschlichen Kameraden nehmen und nicht wahllos in die Menge feuern.

Auf zu neuen Ufern

Auch Übersee-Handel steht bei den Entwicklern zur Debatte. Falls er eingebaut wird, dürfen Sie Handelsflotten an den Kartenrand schicken; von dort aus suchen die Segler nach lukrativen Routen jenseits der Spielwelt. Mit etwas Glück kommen sie voller Gold zurück, Pechvögel können die Schiffe abschreiben. Der reguläre Handel wird auf jeden Fall umfangreicher. Anders als im Vorgänger dürfen Sie genaue Preise für Holz, Nahrung, Steine und Erz festlegen. Letzteres ersetzt dann das Gold beim Forschen und Rekrutieren »moderner« Truppen. Gold dient nur noch als Währung, Sie können es nicht mehr abbauen, sondern nur einhandeln.

Monopoly im Mittelalter

Wenn Sie einen Handwerkerbetrieb errichten, stellen Ihre Arbeiter darin Handelsgüter her. Dafür verbrauchen sie zwar je einen der vier Grundrohstoffe, doch die Fertigwaren erzielen einen ordentlichen Preis. Gewiefte Spekulanten lagern überschüssige Güter ein, um die Nachfrage in die Höhe zu treiben. Wundern Sie sich aber nicht, wenn die lieben Nachbarn plötzlich mit einer Armee vor Ihrem Marktplatz stehen, um sich die Ware für lau zu holen. Damit Sie nicht den Überblick verlieren, wird die kleine »Radarkarte« aufgemotzt. Im Ressourcenmodus zeigt sie Rohstoffvorkommen und unbeschäftigte Arbeiter, im Handelsmodus sämtliche Routen, Häfen, Märkte, Schiffe und Karren. Sobald etwas im Argen liegt, blinkt die entsprechende Stelle hektisch – wie bei der alten Übersicht, wenn irgendwo ein Kampf ausbrach.

Schonzeit für Fische

Wenn Sie Wälder nicht komplett roden, wachsen die Bäume nach. Auch Wild und Fische bekommen eine Chance; wer ein paar der Tiere am Leben läßt, darf später um so mehr Koteletts und Fischstäbchen nach Hause schleppen. Farmland verödet nicht mehr nach einiger Zeit, sofern Sie es regelmäßig mit mehreren Bauern bearbeiten. Dafür brauchen die Äcker nun deutlich mehr Platz und sind extrem empfindlich gegen darübertrampelnde Soldaten. Falls Sie Ihren Gegner also aushungern wollen, schicken Sie einfach eine Reiterhorde über seine Felder. Auch das Niederreißen von Gebäuden lohnt sich. Sie schaden auf diese Weise nicht nur dem Feind, sondern können auch noch einen Teil der Baumaterialien einsacken. MD

Mit einer neuen Epoche weichen Fachwerkhäuser Steinbauten. Beim Hafen liegen jede Menge Waren, die prompt Räuber anziehen.

Age of Empires 2

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 1. Quartal '99
Hersteller: Microsoft
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Die neuen Truppen versprechen Kämpfe wie in Hollywoods monumentalen Ritterfilmen. Durch das kräftig aufgepeppte Handeln und Produzieren fesselt das Epos auch abseits der Schlachtfelder.«

Die Action-Lady wieder im Einsatz

Tomb Raider 3

Eine Horde knüppelschwingender Wächter dringt auf Lara ein.

Action-Adventures im Stil von Tomb Raider gibt es viele, aber das Original ist nach wie vor unerreicht. Damit das auch so bleibt, wird der dritte Teil kräftig aufpoliert.

Lara Croft, der Welt bekannteste Computerfrau, rüstet sich für ein neues Abenteuer. Die dralle Archäologin sucht zu Spielbeginn in Indien nach einem Gegenstand, dem die Mythologie der Eingeborenen magische Kräfte zuschreibt. Doch das Artefakt entpuppt sich als Teil einer bedeutenden Geschichte: Nach und nach fügt sich für Lara das Puzzle um vier verschollene Matrosen zusammen, die vor langer Zeit in der Antarktis einen geheimnisvollen Meteoriten fanden und vier wertvolle Bruchstücke mitnahmen – bis ins Grab. Was Lara zu Spielbeginn noch nicht weiß: Auch ein Forscherteam ist den Artefakten auf den Fersen. Die Wissenschaftler vermuten, Hinweise auf die Evolution der Menschheit in dem kosmischen Brocken zu finden. Eine Suche rund um die Welt beginnt.

Lara rennt

Nachdem Lara durch den Indien-Ausflug um die Bedeutung der Artefakte weiß, soll sie sich in frei wählbarer Reihenfolge auf die Suche nach den drei anderen Stücken machen dürfen. Je nach Ihren Wünschen durchstöbert sie erst Kirchen und Abwasserkanäle in London, schleicht sich in die sagenumwobene Area 51 oder bahnt sich ihren Weg durch den südpazifischen Dschungel. Zum Showdown reist die Abenteurerin schließlich in die Antarktis. Jeder der fünf Schauplätze wird drei Levels enthalten. Auch diese sind nicht mehr linear aufgebaut: Lara kann den Endpunkt auf mehreren Wegen erreichen. Die Alternativpfade sollen unterschiedlich riskant ausfallen. Anspruchsvolle Strecken bergen mehr Schätze und Geheimnisse, die weniger gefährlichen werden dafür schwerer zu finden sein.

In der Area 51 robbt Fräulein Croft durch ungemütlich enge Lüftungsschächte.

Fallen-Fundus

Neue Schauplätze, neue Gefahren: Tomb Raider 3 soll mit trickreichen Fallen und

Gegnern vollgestopft sein. Zu den tödlichen Schikanen gehören zum Beispiel allesverschlingender Treibsand oder scharfzahnige Fußangeln. In tropischen Gewässern lauern Piranhas, die einer verwundeten Lara schnell das Fleisch von den Knochen nagen. Um den drohenden Gefahren Herr zu werden, hat die Heldin ihr Bewegungsrepertoire erweitert: In brenzligen Situationen soll sie eine schnelle Rolle aus dem Gefahrenbereich bringen, als weiblicher Tarzan schwingt sie an Lianen durch den Urwald. Außerdem geht Miss Croft nun auch auf die Knie. Wenn die digitale Schönheit vor Ihnen kriecht, dann aber nur, um in engen Winkeln verborgene Kostbarkeiten zu entdecken. Die umfangreichen Levels sollen immer neue Anforderungen an den Spieler stellen. So werden Sie in der Area 51 mit Ballerei nicht weit kommen; statt dessen muß sich Lara an Wachen und Bewegungsmeldern vorbeistehlen.

Unten gähnt der Abgrund, oben versperren feuerspeiende Götzen der wohlgeformten Archäologin den Weg.

Mehr Feuerkraft

Meist rückt Lara ihren Widersachern auf konventionellem Weg zu Leibe. Das Waffenarsenal der wehrhaften Lady soll um einen Raketenwerfer aufgestockt werden, der gemeinerweise nicht mehr automatisch zielt. Außerdem wird Lara einen verbesserten Granatwerfer mit sich herumschleppen, und auch ein Gewehr mit Zielfernrohr ist im Gespräch. Die beliebten Fahrzeuge aus dem zweiten Tomb Raider werden in größerer Menge auftauchen. Der Fuhrpark soll nun neben den bekannten Motorbooten und Schneekatzen auch Kanus, Jeeps, Quad-Bikes und Unterwasserfahrzeuge umfassen. Außerdem reitet Lara sogar einen Wal und lernt Fallschirmspringen.

Auf dem Wasser treiben fraktale Wellen.

Wenn Lara aus vollen Rohren schießt, fliegen Patronenhülsen und Rauch qualmt.

Moderne Farbspiele

Tomb Raider 3 basiert immer noch auf der altbekannten Engine von 1996. Revolutionäre Änderungen in der Grafik sucht man vergeblich. Beim Aufbau der Landschaften werden nun deutlich mehr Polygone verwendet, die komplexere Räume und Strukturen ermöglichen sollen. Die Levels kleiden sich außerdem in zeitgemäßes 3D-Gewand: Hochauflösendere Texturen sollen für Realismus, farbige Lichtquellen und Transparenzeffekte für Atmosphäre sorgen. Miss Croft selbst schlüpft nun für jeden Schauplatz in ein passendes Gewand (siehe Kasten). In manchen Szenarien werden Regentropfen und Schneeflocken über den Bildschirm rieseln. Wenn im November vielleicht auch bei uns die ersten weißen Flocken fallen, können Sie es sich mit Tomb Raider 3 gemütlich machen. CS

Aus der Klamottenkiste

Lara nabelfrei: Im sonnigen Südpazifik trägt sie Bikini nebst Shorts und läßt die Herzen der Verehrer höher schlagen.

Für die Londoner Unterwelt zieht Miss Croft die robusten Ledersachen über. Man weiß ja nie, ob einem nicht hinter der nächsten Ecke 007 über den Weg läuft...

Wenn Lara durch die geheime Militärbasis Area 51 schleicht, dann natürlich nur im Kampfanzug. Aber von wegen Tarnung – das knappe Oberteil zieht die Blicke doch förmlich an...

In Tomb Raider 2 rannte Lara noch beinfrei durchs eisige Nepal, jetzt hat sie dazugelernt: Die flauschigen Wintersachen schützen vor der antarktischen Kälte.

Tomb Raider 3

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Eidos
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Christian Schmidt: »Bewährtes Konzept, routinierte Fortsetzung. Mir sind die grafischen Änderungen zu zaghaft, aber Tomb Raider 3 wird seine Fans finden.«

Addon zum Echtzeit-Epos

Age of Empires Rise of Rome

Ein Wachturm verschießt einen Lichtblitz auf die Angreifer.

Microsoft liebt Multitasking: Neben dem Nachfolger Age of Empires 2 entsteht derzeit auch eine umfangreiche Mission-CD zum ersten Teil.

Mit dem Addon Rise of Rome will Microsoft die Wartezeit auf Age of Empires 2 verkürzen, das im nächsten Frühjahr erscheinen soll. Die Erweiterungsscheibe bietet Echtzeit-Strategen vier weitere Völker und Kampagnen (mit insgesamt 19 Szenarios) sowie fünf frische Einheiten. Außerdem gibt's neue Technologien, die Ihrem Volk das Leben erleichtern. Gleiches gilt für die Bedienung: Endlich können Sie per Tastendruck zu einer gerade tobenden Schlacht springen oder in jeder Kaserne mehrere Truppen gleichen Typs auf einmal rekrutieren.

Caesar auf Piratenjagd

Während bei Age of Empires die Römer seltsamerweise außen vor blieben, erobern sie nun die Missions-CD. Allen voran Adlernase Caesar, der bei der römischen Kampagne die Hauptrolle spielt – und auch als Heldenfigur auftaucht. So muß er im ersten Szenario gegen Piraten antreten und alle Docks der maritimen Quälgeister zerstören. Anfangs steuern Sie dabei nur den berühmten Feldherren, der sich gegen (neue) Schleuderer-Truppen behaupten muß, um einen römischen Hafen zu erreichen. Dort lauern bereits Piratenschiffe, darunter (ebenfalls neue) Feuer-Galeeren, die mit einer Art Flammenwerfer im Nahkampf enormen Schaden anrichten. Allein dieses erste Szenario garantiert einen heißen Nachmittag, denn bis Sie selbst eine schlagkräftige Kriegsflotte aufgebaut haben, vergehen mehrere Stunden.

Laser gegen Schiffe

In den drei anderen Kampagnen führen Sie Hellenen, Palmyrer und Karthager durch die Geschichte. Letztere setzen auf schwer gepanzerte Kriegselefanten und eine besonders perfide Waffe: Mit Hilfe von Spiegeln erzeugen die Wachturmbesatzungen Karthagos gebündelte Lichtstrahlen, die herannahende Feindflotten in ein flammendes Inferno verwandeln. Anstürmende Landtruppen werden genauso schnell zerbruzzelt. Diesen vorsintflutlichen »Laser« soll es übrigens tatsächlich gegeben haben – wenn auch auf griechischer Seite. MD

Zwei Feuer-Galeeren riegeln die Hafeneinfahrt ab.

Age of Empires: Rise of Rome

Genre: Echtzeitstrategie-Addon
Hersteller: Microsoft
Termin: November '98
Ersteindruck: Sehr gut

Martin Deppe: »Lassen Sie sich von den wenigen frischen Einheiten nicht täuschen: Die intelligenten neuen Missionen und der interessante römische Feldzug machen die Zusatz-CD zu einer runden Sache.«

Indiana auf Kriegspfad

Indiana Jones Infernal Machine

Knallharte Action, jede Menge Abenteuer und ein Hauch Mystizismus – LucasArts will mit seinem neuen Indy-Epos die Filmtrilogie übertreffen.

Bei der Lorenfahrt durch Salomons Minen klafft plötzlich eine Lücke im Schienenstrang. Da helfen nur die Stahlnerven eines Indiana Jones.

Was haben Kommissar Schimanski und Indiana Jones gemeinsam? Beide gingen in den 80er Jahren in den wohlverdienten Ruhestand. Doch Schaukelstuhl-Wippen war ihnen zu langweilig. Schimi schnappte sich bereits vor einem halben Jahr erneut seinen verknautschten Parka, um im Ruhrpott Spitzbuben zu jagen. Und bald wird auch Dr. Jones wieder nach Lederjacke, Peitsche und dem legendären Hut greifen. In LucasArts' Action-Adventure Infernal Machine kämpft sich der berühmte Archäologe freilich nicht durch Duisburg, sondern durch viel gefährlichere Gefilde.

Mysteriöses Strandgut

Indys neues Abenteuer spielt 1947, also über zehn Jahre nach dem dritten Kinofilm Der letzte Kreuzzug. Unser Held ist mittlerweile 48, aber fit wie der sprichwörtliche Turnschuh. Eines Tages kreuzt Indianas alte Freundin Sophia Hapgood vor seinem Haus in Utah auf. Spiele-Veteranen wird die smarte Dame bekannt vorkommen – sie half Mr. Jones bereits in Fate of Atlantis, seinem letzten klassischen Adventure. Sophia, die bei der CIA arbeitet, bringt interessante Neuigkeiten mit. An der griechischen Küste wurde nämlich ein Maschinenteil gefunden. Eine genauere Untersuchung machte aus dem alltäglichen Fund eine Sensation: Das Stück stammt von einer ominösen Maschine König Nebukadnezars, die bis zum Jahre 78 vor Christus im Turm von Babel stand. Der Legende nach soll die zerlegte Apparatur aus insgesamt sechs Teilen bestehen und das Portal zu einer babylonischen Gottheit öffnen. Und wer die Maschine in Gang bringt, hat die Macht über die Menschheit…

In den Bergen Kasachstans suchen wir weitere Maschinenteile.

In 17 Levels um die Welt

Auch die Russen scheinen die Sage zu kennen, denn sie entwickeln plötzlich hektische Betriebsamkeit rund um den wiederentdeckten Turm von Babel. Das sieht die CIA gar nicht gern – schließlich herrscht gerade kalter Krieg. Also soll Indiana die Sowjets außer Gefecht setzen und die legendäre Maschine selbst zusammenbauen. Das Action-Adventure führt unseren Protagonisten durch 17 riesige Levels. Nach einem ersten Abstecher nach Babylon verschlägt es ihn un-

»Schlangen – ausgerechnet Schlangen!« Zum Glück hat Indy seine treue Peitsche dabei.

ter anderem in den Kreml, auf die Philippinen und nach Mexiko. Sie steuern den Archäologen wie in Tomb Raider durch die 3D-Welten. Zwischen den einzelnen Kapiteln können Sie Indianas Haus in Utah aufsuchen, um zu trainieren, Blessuren auszukurieren oder nicht benötigtes Equipment aus dem Inventar zwischenzulagern.

Indy als Jedi-Ritter

Die Grafik basiert auf der Engine von Mysteries of the Sith und setzt eine 3D-Karte voraus. Dafür soll Indiana noch sportlicher werden als seine Berufskollegin Lara Croft. So schwingt er sich mit der Peitsche über Abgründe und Lavaseen. Mit seinem Lieblingsspielzeug entwaffnet er sogar Gegner und gibt ihnen nur die Munition zurück – durch den Lauf. Anfangs kämpft Indy lediglich mit Peitsche und sechsschüssigem Revolver. Doch sobald die ersten Widersacher ihr Leben aushauchen, füllt sich sein Inventar mit Handgranaten, Zeitbomben, Karabiner, Bazooka und Kalaschnikow. Während Ihres Abenteuers treffen Sie rund 40 Charaktere, mit denen Sie sich in Multiple-Choice-Dialogen ausführlich unterhalten können. Indiana ertönt dabei mit der deutschen Synchronstimme von Harrison Ford. Wenn Sie die Reisebekanntschaften nett behandeln, geben sie Hinweise oder retten Sie gar aus mißlicher Lage. Beispielsweise können Sie am Nil einen kleinen Jungen befreien, der sich später gerne revanchiert. Die Story legt noch einen Zahn zu: Sie werden von den Russen entführt und landen auf einem Frachter, der mitten im Atlantik dümpelt. Während der Flucht von Ihrem schwimmenden Gefängnis erfahren Sie, daß der sowjetische General Volodnikow weitere Maschinenteile aufgespürt hat – das Wettrennen wird immer brisanter.

Action wie bei Spielberg

Zahlreiche Höhepunkte erinnern an die famose Filmtrilogie. So rasen Sie in einer rostigen Lore durch König Salomons Minen, liefern sich rasante Verfolgungsjagden in Jeeps und schießen in einem Schlauchboot durch kochende Stromschnellen.

Zur Zeit brodelt die Gerüchteküche: Wird es einen neuen Indiana Jones-Film geben? Insider behaupten sogar, daß er bereits fix und fertig sei und nächstes Frühjahr zeitgleich mit dem Spiel in die Kinos kommen soll. Kritik, daß Harrison Ford mit 56 viel zu alt für die Hauptrolle sei, können wir getrost zurückweisen. Schließlich hatte auch Götz George mit 60 sein furioses Comeback als Ruhrpott-Cowboy. MD

Dieser Priester hilft gerne, wenn Sie ihn freundlich ansprechen.

Indiana Jones: Infernal Machine

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	LucasArts
Termin:	Februar '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Nach Sciencefiction- und Fantasy-Universen bietet LucasArts mal wieder ein erfrischend anderes Szenario. Die packende Story kann sich sogar an der Blockbuster-Filmtrilogie messen lassen.«

Sechs gegen Tod und Teufel

Baldur's Gate

Der kommende Rollenspiel-Hit soll in puncto Komplexität und Realismus alle Genre-Kollegen übertrumpfen.

An der Schwertküste geht es drunter und drüber: Eine böse Macht vergiftet die Eisenminen, Räuber machen die Handelswege unsicher und obendrein droht das Nachbarreich mit Krieg. So beginnt Interplays Rollenspiel **Baldur's Gate**. Sie verkörpern einen 20jährigen Jung-Abenteurer und wissen nichts von den Gefahren der weiten Welt. Da erteilt Ihnen Ihr Lehrmeister einen Auftrag...

Stimmung pur

Das Szenario entstammt der Welt des Papier-Rollenspiels AD&D. Die zeitgemäße Isometrie-Grafik fängt das Flair der Vorlage gut ein: Über 10.000 schöne 640x480-scrollende Screens wurden eigens in 65.000 Farben gemalt. Jedes Bauwerk hat seinen unverwechselbaren Charakter. Damit hebt sich **Baldur's Gate** klar von seinen Genre-Konkurrenten ab, die Landschaften aus vorgefertigten Bauteilen zusammenbasteln. Realistische Wettereffekte sowie Tag-und-Nacht-Wechsel gibt's außerdem.

Unsere Helden bekommen es mit einer Riesenspinne zu tun.

Caliban- Hmm?

Ihre Gruppe (grüne Kreise) behält die ausgewählte Viereckformation beim Marsch zur Treppe bei.

Fremde und Freunde

Am Anfang steht die Charaktergenerierung Sechs Grundeigenschaften sowie Geschlecht, Aussehen und Spezialfertigkeiten sind festzulegen. Danach ziehen Sie, zunächst allein, in **Diablo**-Manier los. Ihre bis zu fünf Mitstreiter sammeln im Verlauf der Geschichte ein. Wenn Sie mehrere Helden gleichzeitig befehligen wollen, ziehen Sie wie bei **C&C** einen Rahmen um die gewünschten Recken. Allein zurückgelassene Partymitglieder halten brav die Stellung und verteidigen sich, falls sie angegriffen werden. Fürs Laufen und Kämpfen stellen Sie eine von zehn Formationen (etwa Kreis, Linie oder Stern) ein. Die Reihenfolge innerhalb der Gruppe läßt sich durch Verschieben der Porträts am Bildschirmrand ändern. Im Kampf haben Sie die Qual der Wahl: Echtzeit oder rundenbasiert. Im Echtzeit-Modus steuert die gute Computer-KI Ihre Mitstreiter; beim Zug-um-Zug-Gefecht machen Sie alles selber. Ziel von Interplay ist, die Spielbarkeit eines **Diablo** und die Komplexität der **Might&Magic**-Serie zu vereinen. Die Designer legen daher großen Wert auf leichte Bedienung. Jeder Held hat eine eigene Icon-Leiste, in die Sie die am häufigsten benutzten Gegenstände, Sprüche und Waffen plazieren können. GUN

Baldur's Gate

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Interplay
Termin:	Dezember '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Gunnar Lott: »Die zahlreichen Vorschußlorbeeren scheinen gerechtfertigt. Ich werde wohl im Dezember vier Wochen Urlaub nehmen müssen, um meinen alten AD&D-Helden Karras zu neuem Leben zu erwecken.«

Drei Völker auf dem Prüfstand

Die Siedler 3

Die armen Siedler müssen bei Blue Byte Tag und Nacht schuften. Dort läuft nämlich gerade die Beta-Testphase auf Hochtouren.

Direkt an der Küste wird eine Eisenschmelze hochgezogen.

Rund 500 glückliche Betatester genießen das Privileg, Siedler 3 online auf Herz und Nieren zu prüfen. Darunter sind 100 GameStar-Leser – und natürlich wir. Ständig baut Blue Byte neue Programmteile ein, auf die sich die Testerschar sofort stürzt. Das knuddelige Aufbauepos gilt nicht umsonst als die derzeit größte deutsche Spielehoffnung.

Im Betatest startet man mit supervielen Ressourcen.

Geschützdonner aus dem Osten

Unsere Vermutungen im letzten GameStar haben sich bestätigt: In Siedler 3 wird es tatsächlich Kanonen geben. Allerdings nur auf Seiten der Asiaten. Die bauen in einer speziellen Mine Schwefel ab und vermischen ihn mit Kohle zu Schwarzpulver. In der aktuellen Version sind die Geschütze zwar noch nicht eingebaut, wohl aber die Kanonenwerkstatt. Zwischen Asiaten, Ägyptern und Römern gibt's noch weitere Unterschiede. So dürfen die Jungs aus dem fernen Osten Reisfarmen und Schnapsdestillen errichten, um sich mit einem kräftigen Doppelkorn zu stärken. Außerdem können nur die Asiaten auf Sumpfgebieten bauen. Die Ägypter stehen hingegen mehr auf ein frisch gezapftes Bier – wie ihre Brauerei beweist. Außerdem sind sie die einzigen, die in Edelsteinminen wertvolle Klunker ausgraben. Das Volk vom Nil baut sogar auf Sandflächen. Den Römern fehlen zwar Weib und Gesang, dafür spendiert Blue Byte ihnen Wein; angebaute Trauben werden in der Kelter zur süffigen Erfrischung. Außerdem können nur die Römer eine Köhlerei bauen – und somit auf eine Kohlenmine verzichten, falls keine Vorkommen in der Nähe liegen.

Tauschhandel statt Obi-Markt

Beim neuesten Siedler ist schwunghafter Handel angesagt. Jede Nation errichtet die Standard-Gebäudetypen nämlich mit unterschiedlichen Materialien: Die Asiaten brauchen Holz, die Ägypter Steine und die Römer beides. Weil der Obi-Baumarkt noch nicht erfunden ist, müssen Sie fehlende Rohstoffe notfalls beim Nachbarn auftreiben. Außerdem dürfen Sie neuerdings genau festlegen, in welchen Gebieten Holz gehackt oder Steine geklopft werden sollen. Im Extremfall wandern Ihre Siedler quer durch ihr Territorium, um Bäume und Felsen zu schlagen. Dadurch verwandeln sich Wälder und Steinwüsten gezielt in wertvolles Bauland oder Ackerflächen. MD

Die Siedler 3

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Blue Byte
Termin:	Oktober '98	Ersteindruck:	Ausgezeichnet

Martin Deppe: »Die Nationen sind unterschiedlicher, als es zuerst schien. Vor allem die asiatischen Kanonen dürften Römer und Ägypter in Panik versetzen.«

Die Waffen sind echt, die Schüsse dramatisiert – Max' Pistole speit gleißendes Feuer.

Mit dem Finger am Abzug

Max Payne

Ein cooler Ex-Cop in schmerzhaftem Kampfeinsatz schießt sich durch eine Endzeit-Metropole.

Die zwei Wörter verraten, daß es weh tun wird. Max steht für Maximum und Payne für Schmerz (engl. pain). Als ehemals verdeckter Ermittler Max Payne jagen Sie im gleichnamigen Actionspiel die Mörder Ihrer Familie. Gleichzeitig werden Sie selbst von Mafia-Killern und der Polizei verfolgt. Viel Arbeit für jemanden, dessen einzige Verbündete seine nach echten Vorbildern gestaltete Waffensammlung ist. In Max Payne sollen Ihnen die Bleikugeln realistisch bis hin zum physikalisch korrekten Einschlag um die Ohren pfeifen.

Von der Polizei gejagt, versteckt sich Payne in Hinterhöfen.

Mörderische Metropole

In erster Linie bietet das Spiel heiße Ballerorgien in der Großstadt. Neben heruntergekommenen Gassen und Hafenanlagen mit Kleinganoven und Drogendealern schießen Sie sich in Kunstgalerien auch durch feinere Gesellschaftskreise. Sie steuern den Protagonisten wahlweise aus der Tomb Raider-Perspektive oder verfolgen das Geschehen durch fest installierte Kameras. Max soll ein weitgespanntes Repertoire an Bewegungen beherrschen; darunter Seitwärtsrollen und Sprünge. Ähnlich wie in John-Woo-Filmen (Face/off) werden deftigere Schießereien in dramatisierender Slowmotion ablaufen. Beispielsweise öffnen Sie eine Tür und verfolgen dann in Zeitlupe, wie ein Trupp Gangster zu seinen Waffen läuft, der erste Schuß fällt und dann mit tödlicher Langsamkeit eine Patronenhülse nach der anderen über den Boden kullert.

3D-Klamotten

Max Payne erscheint zwar unter dem Label 3D Realms, entwickelt wird es aber vom finnischen Team Remedy. Die Programmierer stammen aus dem Kreis der skandinavischen Demo-Coder. Derzeit sind die Finnen vor allem durch den Final Reality-Benchmark eine Größe in 3D-Kreisen. Max Payne basiert auf dem gleichen Highend-Grundgerüst – was auch bedeutet, daß ohne Beschleunigerkarte nichts laufen wird. Dafür gibt es Details en Masse: Sogar die Kleidung des Helden besteht aus individuell berechneten Polygonen für T-Shirt, Hemd und Ledermantel. PS

Max Payne

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	3D Realms
Termin:	4. Quartal '99	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Mal ganz abgesehen von den erstklassigen Animationen: Mich überzeugt bei Max Payne vor allem die coole Atmosphäre. Das Programm bietet spannende Action wie im Kino.«

Sie stürmen wieder

Fifa 99

Gut Fußball spielen konnten die Kicker in der Fifa-Reihe schon immer, jetzt soll's noch besser werden: Die Rasensportler in der 99er Version haben wieder neue Tricks auf Lager.

Schadenfrohes Gelächter: »Ätsch, meiner ist größer als deiner!« Wenn künftig solche Rufe aus dem Kinderzimmer ans Ohr der vom Donner gerührten Eltern schallen, müssen nicht unbedingt verbotene Doktorspielchen dahinterstecken. Wahrscheinlich haben die Sprößlinge nur entdeckt, daß ihre Ballkünstler in Fifa 99 jetzt unterschiedlich hoch gewachsen sind.

Die Fußballer in Fifa 99 spielen und streiten beinahe so schön wie in echt.

Auch die automatischen Keeper haben dazugelernt.

Spieler im neuen Gewand

EA Sports spendiert den Polygonkickern nicht nur realistische Körpergrößen. Neue Textur-Trikots zieren die Recken, und dank dynamischer Lichteffekte sollen alle Schattierungen lebensnäher ausfallen. Die frisch gestylten Fußballer haben in der Trainingspause zudem noch einige neue Tricks gelernt. So schützen die Spieler den Ball mit der Brust vor allzu aufdringlichen Konkurrenten, führen mit einer vorgetäuschten Ballannahme die Verteidiger irre oder versenken das Leder mit einem spektakulären Scherenschlag im Tor. Angesichts solcher Fähigkeiten erblaßt manch träger Bundesliga-Stürmer vor Neid.

Sie sollen während einer Partie auch den computergesteuerten Torhüter beeinflussen können: Auf Wunsch und Knopfdruck liest er herankullernde Bälle vom Rasen auf oder läuft Stürmern entgegen, um ihnen die Lederkugel zu entreißen. Zudem verspricht EA Sports auch noch eine verbesserte Intelligenz der Computerspieler. Gegnerische Verteidiger sollen nun je nach Situation locker oder vehement zur Sache gehen. Und Ihre Mitspieler versuchen vorauszuahnen, wo der nächste Schuß hingeht. Gelungenen Paßstafetten sollte damit nichts mehr im Wege stehen – außer der anderen Mannschaft natürlich.

Die Liga der Sieger

Ihre Sportler dürfen in acht unterschiedlichen Spielarten zeigen, was sie in den Beinen haben. Neu mit dabei ist die europäische Super League. Das in der Realität gescheiterte Konglomerat finanzkräftiger Spitzenvereine wie Bayern München oder Real Madrid existiert nun zumindest am PC. Für konventionelle Matches stehen 246 Mannschaften zur Auswahl, 74 mehr als bei Fifa 98. Wenn Ihnen das nicht reichen sollte, basteln Sie flugs eine eigene Liga zusammen. Als Schauplatz für das fröhliche Gekicke will EA Sports 19 neue Stadien einbauen. Einziger Wermutstropfen: Einen Mehrspieler-Modus über das Internet wird es aller Voraussicht nach wieder nicht geben. CS

Der gehört mir! Der Spieler deckt den Ball mit seiner Brust vor dem Gegner.

Fifa 99

Genre: Fußballspiel — Hersteller: EA Sports
Termin: November '98 — Ersteindruck: Sehr gut

Christian Schmidt: »Die Fifa-Reihe nähert sich langsam der Perfektion – EA Sports merzt nur noch Fehler aus und baut weitere Details ein. Kein Zweifel, Fifa 99 wird wieder ein heißer Fußball-Knaller werden.«

Stark, schwer und Schuhgröße 115

Heavy Gear 2

Langsam aber sicher stampfen Activisions Blechkämpfer ihrem Einsatz entgegen. Wir haben für Sie ein paar neue Infos recherchiert.

Drei Mechspiele werden diesen Winter um die Gunst der PC-Spieler buhlen. Eines haben sie alle gemeinsam: Sie steuern futuristische Kampfroboter und liefern sich aus der Ich-Perspektive heiße Gefechte mit Panzern, Fliegern und anderen Blechkumpanen. Activisions **Heavy Gear 2** ist der actionreichste Vertreter des Trios. Weil die Gears wesentlich kleiner als Battlemechs (**Mechwarrior 3**) und Hercs (**Starsiege**) sind, steuern sich die Blechkumpane fast schon wie in einem 3D-Actionspiel. Seit unserer Preview in der vorherigen Ausgabe hat sich nochmal einiges getan.

Mit gezogenem Katana erwartet Sie ein feindlicher Gear in der Wüsten-Arena.

Die farbenprächtigen Explosionen zählen zu den eindrucksvollsten Features der neuen Grafikengine von Heavy Gear 2.

En Garde!

Statt sich immer futuristischere Waffen einfallen zu lassen, gehen die Entwickler in Sachen Kampftechnik einen Schritt weiter. Sie sollen Ihren Gegnern nicht nur mit Autokanone und Raketenwerfer zusetzen, sondern auch mal in den Nahkampf übergehen. Dann prügeln Sie entweder wie ein überdimensionierter Boxer mit Faustschlägen auf den Kontrahenten ein oder fordern ihn zum Schwertduell. Diese Rangeleien sind allerdings mehr als Ergänzung zu den Feuergefechten gedacht und werden nur selten im Spiel auftauchen. Zum Beispiel dann, wenn Ihnen die Munition ausgeht oder Sie ein Gebäude erstürmen.

Tarnen, täuschen

Die nächste Neuerung ist zwar weniger spektakulär, hat aber größere Auswirkungen: Ihre Gears sollen ein realistisches Radarsystem besitzen, auf dessen Suchschirmen sich Ihre Gegner je nach Größe mehr oder weniger deutlich abzeichnen. Weil es Ihre Kommandoeinheit meistens mit einer vielfachen Übermacht zu tun bekommt, spielt Tarnung eine entscheidende Rolle. Um unentdeckt zu bleiben, können Sie das Terrain ausnutzen und sich etwa hinter einen Hügel ducken. Damit Sie selbst den Gegner finden, stehen zwei verschiedene Radareinstellungen zur Verfügung. Im aktiven Modus spürt das Suchgerät auch weit entfernte Feinde auf, allerdings verraten die Radarsignale Ihre Position. Der passive Modus bietet zwar Schutz vor Entdeckung, hat aber eine äußerst beschränkte Reichweite. Letztere Einstellung empfiehlt sich beispielsweise, wenn Sie unerkannt einer Patrouille zu ihrem geheimen Stützpunkt folgen. RS

Heavy Gear 2

Genre: Mechspiel | Hersteller: Activision
Termin: November '98 | Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Heavy Gear 2 kann dank eigener Ideen wie Weltraumgefechten und Schwertkämpfen gegen die Konkurrenz von Mechwarrior & Co. bestehen.«

Renoviertes Räderrattern

Railroad Tycoon 2

Ärger mit Bummelzügen, verpaßten Anschlüssen, überfüllten Waggons? Bald haben Sie die Chance, es besser zu machen.

Auf CD: Spielbare Demo

Noch vor wenigen Generationen galt eine Zugfahrt als Abenteuer. Railroad Tycoon 2, der generalüberholte Nachfolger von Sid Meiers Klassiker, läßt Sie die gute alte Zeit neu erleben. In dem Aufbau-Strategiewerk spielen Sie keinen machtlosen Passagier, sondern einen mächtigen Eisenbahnbaron. Sie verlegen Schienen, errichten Bahnhöfe, kaufen Loks und sorgen für reibungslosen Zugverkehr, um so kräftig Reibach zu machen.

Kohle für Kohle

Die wunderschönen plastischen Landschaften laden nicht nur Modelleisenbahner zum munteren Drauflosbauen ein. Vor allem in der höchsten Zoomstufe sind die Dampfrösser und Expreßzüge eine wahre Augenweide. Ein spezieller »Sandkastenmodus« läßt den schnöden Mammon außer acht, damit Sie nach Herzenslust Städte und Betriebe gratis verbinden können. Ernsthaftere Spieler planen lukrative Strecken und vermeiden Leerfahrten. Mit wenigen Klicks stellen Sie Fahrpläne und Züge zusammen. So holt ein Güterzug Kohlen und Erz bei einem Bahnhof ab und bringt sie zu einer Station, die bei einem Stahlwerk liegt. Dort werden die Kohle- gegen Stahlwaggons ausgetauscht, und die Fahrt geht weiter zu einer Autofabrik. Ein anderer Zug liefert derweil Reifen an, und wenig später freut sich die nächste Großstadt über neue Autos. Und Ihre Kasse klingelt kräftig.

Raubzüge

Unvorhergesehene Ereignisse werfen einen Fahrplan ordentlich über den Haufen. Darunter Überfälle, die einen Zug nicht nur seiner Ladung berauben, sondern auch für geraume Zeit aufhalten. Railroad Tycoon 2 enthält Dutzende von Landkarten, Lokomotiven und Waggons. Nostalgiker starten 1840 mit einer Dampflok in Europa. Im Laufe der Spieljahre verbessert sich die Technik. Sie kaufen immer modernere Diesel- sowie E-Loks und stellen Strommasten entlang Ihrer Strecken auf. Neben Endlospartien fordern Kampagnen den ganzen Mogul. Dann sollen Sie beispielsweise Afrika per Schiene vernetzen und Kapstadt mit Kairo verbinden. Bis zu 31 konkurrierende Gesellschaften (vom Computer oder Freunden geleitet) machen Ihnen in Netzwerk- oder Internetpartien das Revier streitig. Aggressive Aktienschachereien und Firmenaufkäufe sind dabei an der Tagesordnung. MD

Zweigleisige Strecken sind zwar teuer, beschleunigen den Zugverkehr aber enorm.

In der Schweiz stehen ständig Berge im Weg. Die überwinden Sie am besten mit E-Loks.

Railroad Tycoon 2

Genre:	Aufbauspiel	Hersteller:	Pop Top
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Railroad Tycoon 2 ist eines der wenigen Spiele, bei denen man sich gerne mal zurücklehnt und nur zuguckt. Dabei geht's keineswegs simpel zu: Wer nicht knallhart kalkuliert, fliegt aus der Bahn.«

Lautlos und tödlich

Delta Force

Sie sind die gefürchtetste Spezialeinheit der Welt: Nur wer sich bei den Green Berets oder den Rangers auszeichnet, qualifiziert sich für die Delta Force.

Ihr Einsatzteam überrascht eine Bande von Drogendealern bei der Geldübergabe.

Mit dem 3D-Actionspiel Delta Force will Simulationsspezialist Novalogic eine möglichst realistische Umsetzung der Einsätze der gleichnamigen US-Elitetruppe bieten. Anders als in gewöhnlichen 3D-Shootern steht nicht das Eliminieren unzähliger Gegner im Vordergrund, sondern bestimmte Missionsziele. In mehr als 40 Einsätzen müssen Sie Geiseln retten, eine Funkstation sabotieren oder eine SCUD-Basis per Laserzielgerät markieren. Wie Sie diese Ziele erreichen, bleibt Ihnen überlassen. Wer allerdings als Rambo durch den Dschungel joggt, wird es schwer haben; möglichst lautloses Vorgehen ist gefragt.

Realistische Schießprügel

Um Bösewichte zu bekämpfen, stehen statt Laserkanonen oder Raketenwerfern vielmehr Standardwaffen der realen Delta-Kämpfer zur Auswahl. Beispielsweise eine schallgedämpfte MP, ein modifiziertes M16-Sturmgewehr und ein Scharfschützengewehr. Die beiden letzten Waffen besitzen ein Zielfernrohr, mit dessen Hilfe Sie Ihre Gegner aus sicherer Entfernung erledigen. Treffen, ohne selbst getroffen zu werden, heißt die Devise, denn im realistischen Spielmodus hält Ihr Kämpfer nur ein bis zwei Kugeln aus.

Sie kontrollieren nicht nur den Einsatzleiter aus der Ich- oder der Tomb Raider-Perspektive, sondern auch bis zu drei Kameraden, die Ihnen auf Befehl Deckung geben. Manchmal steht Ihnen Artillerieunterstützung zur Verfügung; wenn es sehr brenzlig wird, können Sie auch Luftangriffe anfordern.

Voxel-Deckung

Zur Darstellung der vier Landschaftstypen (Schnee, Dschungel, Wüste und Grasland) nutzen die Programmierer eine Weiterentwicklung der Voxelspace-Engine aus Comanche Gold. Die ermöglicht sehr natürliche Geländekonturen, die sich auch im Spiel auswirken. Ihre Männer können sich hinter Hügeln verschanzen oder in Bodenkuhlen Deckung suchen. Außerdem entfällt bei Novalogics System der typische 3Dfx-Nebel, der bei vielen 3D-Actionspielen Rechenzeit spart, indem er die Sichtweite stark einschränkt. Bei Delta Force können Sie Ihre Gegner bereits aus der Ferne erkennen und bekämpfen. Für die Soldaten und 3D-Objekte wie Fahrzeuge und Gebäude setzt auch Novalogic auf Polygondarstellung. RS

Per Zielfernrohr schaltet man auch weit entfernte Gegner aus.

Delta Force

Genre: 3D-Actionspiel Hersteller: Novalogic
Termin: November '98 Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Ich warte schon ewig auf 3D-Action mit Simulationscharakter. Delta Force könnte das Spiel sein, das Spec Ops werden sollte. Die Multiplayer-Gefechte auf der ECTS haben mir viel Spaß gemacht.«

Zurück in die Zukunft

Mechwarrior 3

Im vierten Jahrtausend stürmen die Battlemechs aufs Schlachtfeld zurück – und zwar schöner und zielgenauer als je zuvor.

Das hat man davon, wenn man im Eifer des Gefechts die Wärmeentwicklung der Waffensysteme vernachlässigt. Unser Mech glüht fast, der Reaktor steht kurz vor der Notabschaltung. Da taucht ein kleiner Weiher auf – gerade richtig, um die aufgestaute Hitze loszuwerden. Doch der gegnerische Madcat naht unaufhaltsam. Jetzt hilft nur noch der beherzte Einsatz der Sprungdüsen, um unseren Blechkrieger aus dem Wasser zu katapultieren, den Feind ins Visier zu nehmen und ihn mit kombiniertem Waffeneinsatz zu Schrott zu schießen.

Den nächsten Gegner nehmen wir mit einer Salve Kurzstreckenraketen unter Beschuß.

Clinch mit den Clans

In Mechwarrior 3 klettern Sie wieder ins Cockpit eines Kampfroboters. Getreu dem Battletech-Regelwerk werden die Schlachtfelder im Jahre 3058 von den größtenteils zweibeinigen Kolossen nebst diversen Panzern und Radarvehikeln bevölkert. Als Anführer einer kleinen Mechlanze (eine Gruppe von vier Mechs) müssen Sie Ihre Jungs gegen die technisch überlegenen Clankrieger des Smoke Jaguar führen.

Treffer! Auf Knopfdruck erleichtert Ihnen die Lupenautomatik das Zielen ganz erheblich.

Neue Macher, neue Optik

Zum ersten Mal entwickelt nicht Activision den neuen Teil des Mechkrieger-Epos, sondern FASA Interactive, jenes Tochterunternehmen der Battletech-Erfinder FASA, das unlängst für das Gamestar-prämierte Echtzeit-Strategiespiel Mech Commander verantwortlich zeichnete. Die Grafik von Mechwarrior 3 hat nicht mehr viel mit Teil 2 gemein. Alle Mechs wurden erheblich detaillierter gestaltet; die einzelnen Typen sind dadurch optisch sehr gut voneinander zu unterscheiden. Dasselbe gilt auch für die montierten Waffensysteme. Große Gebäudekomplexe sind jetzt keine Seltenheit mehr, und hochgelegene Kanonenforts dienen Ihren Blechkämpen als Ausguck. Videos und Rendersequenzen sollen mit den öden Textbriefings der Vorgänger endgültig Schluß machen.

Präzision lohnt sich

Außer der Grafik wurde auch die Steuerung komplett überarbeitet und wesentlich komfortabler gestaltet. So können Sie dank einer vergrößerten Ansicht Ihres Gegners viel präziser auf bestimmte Körperteile der Mechs zielen. Dadurch fällt es viel leichter, Feindroboter auszuschalten, ohne sie zu zerstören. MIC

Mechwarrior 3

Genre: Mechspiel
Hersteller: FASA Interactive
Termin: Frühjahr ´99
Ersteindruck: Sehr gut

Michael Schnelle: »Was Dramatik und Atmosphäre angeht, schlägt Mechwarrior 3 seine Vorgänger um Längen. Die Steuerung ist komplex, aber intuitiv. Nur an den Geländetexturen sollten die Entwickler noch feilen.«

Magische Kämpfe in 3D

Heretic 2

Aus einer neuen Perspektive und mit aufwendigen Zauberwaffen kämpfen Sie demnächst in düsteren Fantasy-Welten.

Für das Actionspiel Heretic 2 geht Hersteller Raven Software ungewöhnliche Wege. Statt wie im Vorgänger aus der Ich-Perspektive, kämpfen Sie künftig wie in Tomb Raider mit Außenansicht auf Ihren Helden. Grund für den Blickwinkel: Die Entwickler können so aufwendigere Zaubersprüche und Spezialeffekte darstellen. Rund 100 Einzelanimationen wollen die Designer allein der Hauptfigur Corvus spendieren. Sie sehen, wie Ihr Protagonist rennt, schleicht und hüpft, nach Waffen greift oder zaubert. Auch Verletzungen sollen Sie erkennen können. Je schlechter Corvus' Gesamtzustand, desto ramponierter wankt er durch die Gänge.

Mit magischen Energiebällen verdrischt Corvus seine Gegner in riesigen Tempelanlagen.

Magisches Kriegsgerät

Flink zieht Ihr Held einen Pfeil aus dem Köcher, legt ihn auf den mächtigen Bogen, läßt das Geschoß Richtung Decke schnellen – und siehe da, der Pfeil verwandelt sich direkt über einer Horde Zombies in dunkelrot glühenden Säureregen. In Heretic 2 wird selbst scheinbar konventionelles Kriegsgerät magische Sprüche hervorrufen. Ähnlich dem Bogen sollen auch die anderen Waffen funktionieren: handelsübliche Schwerter oder Lanzen, die aber spektakuläre Effekte produzieren. Insgesamt können Sie mit zwölf Zauberwaffen kämpfen. Per Faustschlag schicken Sie einen mächtigen Feuerball auf Ihre Feinde oder beharken per Lanze – sozusagen als magische MP – Ihre Gegner mit Mana-Geschossen.

Insgesamt sollen Sie 25 linear angeordnete Levels in mittelalterlich Städten, gespenstischen Sümpfen und gewaltigen Tälern erkunden. PS

Durch den mächtigen Schutzring-Zauber gelangt kein Zombie.

Heretic 2

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Raven Software
Termin:	4. Quartal '98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Dank der Spezialeffekte und aufwendigen Animationen sieht Heretic 2 spektakulär aus. Was die Außenperspektive betrifft, beweist der Hersteller Mut zum Risiko. Es dürfte sich aber auszahlen, mal die ausgelatschten 3D-Actionpfade zu verlassen.«

Rempeln, Rasen, Radarfallen

Speed Busters

Gute Zeiten für Raser: Bei diesem leicht verrücktem Action-Rennen bekommen Sie an Radarfallen Geld, statt blechen zu müssen.

Der gruselige Gruftie-Wagen begegnet auf der Aspen-Strecke einem Schneepflug.

Verkehrte Welt: Überall an den Strecken von Speed Busters stehen Polizisten, die mit Argusaugen die Geschwindigkeit der Fahrer überwachen. Doch anstatt wie ihre braven Kollegen aus Need for Speed 3 Strafzettel zu verteilen, belohnen sie Temposünder – falls diese schnell genug waren.

Beulen im Boliden

Ubi Softs jüngstes Kind ist eine unkompliziertes Raserei für Action-Fans. Trotzdem bietet es Features, die sonst Vorzeige-Simulationen wie Colin McRae vorbehalten sind: Auch bei Speed Busters gehen die Wagen im Laufe des Rennens immer mehr kaputt. Sichtbare Dellen, Beulen, gesprungene Scheiben und zerbröselte Rücklichter illustrieren den Zustand Ihres Boliden. Der hat jedoch nicht nur optische Auswirkungen. Wenn Sie beherzt gegen die Wand brettern und Ihr Vorderrad zertrümmern, können Sie zwar weiterzuckeln, aber fast nicht mehr lenken. Falls Ihnen das während einer Meisterschaft passiert, müssen Sie Ihre Schrottkiste zwischen den Rennen für teures Geld wieder auf Vordermann bringen lassen.

Am Rande der Strecke gibt's viele kleine Animationen zu entdecken...

Picasso in Hollywood

Besonders auffällig bei Speed Busters ist das ungewöhnliche Fahrzeug-Design. Sieben heiße Schlitten (plus ein Geheim-Auto), die frei nach amerikanischen Original-Modellen der letzten Jahrzehnte gestaltet wurden, stehen zur Auswahl. Für noch mehr Abwechslung können Sie pro Wagen zwischen sechs abgefahrenen Bemalungen wählen. Neben schicken Metallic-Lackierungen haben die Designer Texturen gemalt, die von Künstlern wie Picasso, Warhol und Lichtenstein inspiriert scheinen.

Auf den sechs sehr schönen Kursen dürfen Sie bei Tag oder Nacht sowie rückwärts und im Mirror-Modus fahren, was 96 Strecken-Varianten ergibt. Als Bonus gibt's eine geheime Piste, die erst freigeschaltet wird, wenn Sie genügend Rennen gewonnen haben. Die Kurse sind samt und sonders in Nordamerika angesiedelt und führen Sie von Kanada bis Hollywood. Auf allen sind zahlreiche kleine Gags eingebaut. In Hollywood etwa läuft ein Raptor über die Fahrbahn und versucht Sie umzuwerfen, während in Nevada UFOs umherschwirren.

Bisher ist das Fahrverhalten noch nicht perfekt: Bei der Tastatursteuerung neigen die Vehikel in Kurven zum Ausbrechen. Außerdem bewirkt oft bereits leichtes Touchieren eines Konkurrenten einen Dreher oder Überschlag, was zu Frustrationserlebnissen führen kann. Hier sollten die Programmierer noch Feintuning vornehmen. GUN

Gedränge beim Start, doch unser bunter Popart-Bolide setzt sich durch.

Speed Busters

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Gut

Gunnar Lott: »Hinter schicker Optik und coolen Gags verbirgt sich ein solides Action-Rennen. Allerdings sollte Ubi Softs Team an den Fahreigenschaften noch etwas feilen.«

Für Geld tun sie alles

Shadow Company

Man nehme etwas Jagged Alliance, eine Messerspitze Commandos, mische eine gute Portion Realismus hinzu und backe das Ganze in 3D.

Eine der größten Überraschungen der ECTS kam von Interactive Magic. Die sonst im Simulationsgenre beheimatete Firma werkelt am Echtzeit-Strategiespiel **Shadow Company**. Sie führen Ihren Söldnertrupp im Jahre 2014 durch einen Rachefeldzug gegen Ihren ehemaligen Auftraggeber, der Sie in einer brenzligen Situation im Stich gelassen hat.

Industriespionage

Die Programmierer haben sich viele Elemente der Genre-Kollegen **Commandos** und **Jagged Alliance 2** herausgepickt. So besitzen Ihre zwölf Miethelden Charakterwerte und Spezialfertigkeiten wie »Motivation« oder »Tauchen«, die sich mit der Zeit verbessern. An Ausrüstung steht Ihnen vom einfachen Messer bis hin zur Panzerabwehrrakete alles zur Verfügung, was der Waffenmarkt hergibt. Außerdem können Sie in einigen Missionen mit einem Panzer über das Schlachtfeld walzen oder fliegen per Hubschrauber ins Einsatzgebiet. Die 3D-Grafik macht bereits ein halbes Jahr vor der Fertigstellung des Spiels einen tollen Eindruck: Panzer rumpeln durch Polygonwälder; beim Feuern zucken die Geschütze zurück, bevor ein Munitionsdepot in einem Flammenmeer explodiert.

Nach einem gelungenen Kommando-Einsatz fliehen Ihre Söldner mit dem Motorboot über den Fluß.

Spuren im Sand

Während der Missionen ändert sich das Wetter, und die Zeit schreitet voran. Ihre Einheiten suchen Deckung hinter Hügeln, Bäumen und Häusern oder erklimmen einen Wachturm, von dem sie ein erweitertes Sicht- und Schußfeld haben.

Innerhalb der Missionen dürfen Sie Ihr nächstes Ziel wählen. Dabei wirken sich Ihre Aktionen auf die folgenden Einsätze aus. Wenn Sie beispielsweise das Flugzeug eines Diktators zerstören, ist ihm im nächsten Einsatz der Fluchtweg abgeschnitten. Wie Sie die Aufträge lösen, bleibt ebenfalls Ihnen überlassen. Sie können den Diktator mit einem Scharfschützen erledigen oder sein Hauptquartier in die Luft jagen. RS

Der Panzer wird vom Rückstoß kräftig durchgeschüttelt.

Shadow Company

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Interactive Magic
Termin: März '99
Ersteindruck: Sehr gut

Rüdiger Steidle: »Gut geklaut ist halb gewonnen: Shadow Company bedient sich gekonnt bei Genrekollegen und addiert tolle Features wie die realistische 3D-Umgebung.«

Echtzeit ohne Kirk

Star Trek: New Worlds

Neues entdecken und dahin gehen, wo noch keiner war – so lauten die Grundregeln im Star-Trek-Universum. New Worlds gibt Ihnen Gelegenheit dazu.

Die Star Trek-Lizenz – unendliche Möglichkeiten. Wir schreiben das Jahr 1998, und Interplay hat ein neues Genre entdeckt, in dem man ein weiteres Spiel mit dem zugkräftigen Namen ansiedeln kann. Nach mehreren Adventures und einer Flugsimulation steht diesmal Echtzeit-Strategie in 3D ganz oben auf dem föderativen Dienstplan. In Star Trek: New Worlds dringen Sie dabei in Bereiche der neutralen Zone vor, die noch kein Spieler zuvor gesehen hat.

Unsere Einheiten gewinnen die Oberhand und setzen die Gegner in Brand.

Jedes Gebäude wird von fleißigen Robotern Wand für Wand hochgezogen.

Ungebetene Welten

Die Romulaner haben diesmal so richtig Mist gebaut. Durch ein mißlungenes Experiment haben sie die Zahl der Planeten in der berühmten neutralen Zone über Nacht verzigfacht. So viele neue und rohstoffreiche Welten auf einem Haufen ziehen auch die benachbarten Klingonen und Menschen an. Als Kolonisator in Diensten einer der drei Rassen müssen Sie in jeweils einer Kampagne Planeten bebauen, Minen zur Rohstoffgewinnung anlegen und die konkurrierenden Parteien in Schach halten.

Offizier und Arbeiter

Am Anfang jeder Kolonisierung steht immer das Nichts. Deshalb schicken Sie ein paar Hilfsroboter aus, die sich daran machen, Basisgebäude, Fabriken und Verteidigungsanlagen zu errichten. In Nutzbauten wie Fabriken zieht je einer Ihrer Offiziere ein und leitet die Produktion. Dabei gewinnt er im Laufe der Zeit an Erfahrung, was sich positiv auf die Effektivität auswirkt. Während die anderen arbeiten, können Sie jederzeit in 3D zuschauen, wie aus Baumaterial Wände entstehen und daraus wiederum Häuser. Transporter flitzen über den Himmel und Offiziere suchen sich den Weg zu Ihrer Arbeitsstätte.

Heimtückisch oder ehrenvoll

Neben der Aufbauphase spielen auch Kämpfe eine entscheidende Rolle. Dabei verhalten sich die Romulaner verschlagen und hinterhältig. So arbeiten sie sich in einem Tarnpanzer unerkannt bis zur gegnerischen Basis vor und schlagen erst dann zu. Die Klingonen sind zwar extrem gewalttätig, bleiben dabei aber stets ehrenhaft. Auf unbewaffnete Shuttles werden sie nicht schießen. Die Menschen schließlich stehen unter der Fuchtel der Föderationsdirektiven und ziehen ihre Waffen erst, wenn sie selbst angegriffen werden. Auf jedem der 25 Planeten müssen Sie ein Missionsziel erreichen, um in den nächsten Level zu kommen. So werden Sie zum Beispiel ein gestrandetes Schiff der legendären Enterprise-Klasse finden müssen. MIC

Star Trek: New Worlds

Genre: Echtzeitstrategie
Hersteller: Interplay
Termin: 2. Quartal ´99
Ersteindruck: Gut

Mick Schnelle: »New Worlds sieht gut aus und hinterläßt vor allem beim Basisbau einen durchdachten Eindruck. Ein echter Trumpf könnten die drei Rassen sein.«

Kampf dem Todesstern

Star Wars X-Wing Alliance

Die X-Flügler heben wieder ab und schicken Sie in den Sternenkrieg gegen Darth Vaders Geheimwaffe.

In den neuen Fliegern läßt sich sogar der Pilot erkennen.

Die Schlacht um die Macht ist noch längst nicht entschieden. Das frisch angekündigte Star Wars-Spektakel X-Wing Alliance setzt die klassische Weltraumserie von LucasArts mit einer Mischung aus bewährten Zutaten und neuen Ideen fort. Sie spielen als eine Art Han Solo den Abkömmling eines alten Handelshauses, der nach der Niederlage von Hoth immer stärker in die Rebellen-Allianz hineinwächst. Dabei kämpfen Sie nicht nur gegen bekannte imperiale Raumflieger, sondern kommen einem geheimen Kampfschiff von Darth Vader auf die Spur. Erste Prototypen flogen angeblich ohne Piloten und sahen wie umgekehrte TIE Fighter aus – ein Sonnensegel zwischen zwei Triebwerken.

Rasender Falke

Echten Star Wars-Fans läuft schon jetzt eine kleine Träne der Rührung über die Backe: Erstmals sollen Sie in den legendären Millennium Falcon klettern können. Wie einst Lando Calrissian schalten Sie damit in der Schlacht um Endor den mächtigen Todesstern aus. Sogar in dessen engen Tunnelsystemen sollen Sie sich eine spektakuläre Jagd mit imperialen Verteidigern liefern können. Dabei haben Sie die Kontrolle über Flug- oder Waffensysteme. Sobald Sie auf die Quad-Laser-Kanonen wechseln, soll der corellanische Transporter geradeaus weiterflitzen und kleinen Hindernissen mit dem Autopiloten ausweichen.

Per Hypersprung durchs All

LucasArts verspricht gewaltige Weltraumschlachten mit rund doppelt so vielen Schiffen und sonstigen Objekten wie in den Vorgängern. Spielte der Sternenkrieg dort immer an einem einzigen Einsatzort, können Sie in den geplanten 50 Missionen künftig per Hyperdrive an bis zu vier unterschiedliche Punkte springen – schöne Grüße von Wing Commander. Anders als in Origins Saga soll die Wahl des nächsten Einsatzgebietes aber weitgehend Ihnen überlassen bleiben. Beispielsweise müssen Sie entscheiden, ob Sie lieber Ihre Flotte bewachen oder eine imperiale Station angreifen.

In Alliance starten Sie manuell aus »echten« Hangars heraus. Die Buchten dienen gleichzeitig als 3D-Menü, in dem Sie direkt vor Ort zwischen X-Wing oder Z-95 sowie der passenden Raketenbestückung wählen. In den Hangars sorgen liebevolle Details für waschechte Rebellenstimmung: Droiden spazieren geschäftig herum, gelegentlich startet oder landet ein anderes Schiff. PS

Hangars dienen als 3D-Menü zur Schiffsauswahl.

Star Wars: X-Wing Alliance

Genre: Weltraumspiel
Hersteller: LucasArts
Termin: 1. Quartal '99
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Mit X-Wing Alliance wird ein Rebellen-Traum wahr: Dank des Millennium Falcon darf ich endlich mal zeigen, das auch in mir ein Han Solo steckt. Technisch muß LucasArts die auf den ersten Blick enttäuschende Engine noch kräftig aufmöbeln.«

Das Strategiespiel zum Klassiker

War of the Worlds

Ballons statt Düsenjäger und Telegrafenämter statt Radarschüsseln: Verteidigen Sie das viktorianische England gegen ungemütliche Marsianer.

Sciencefiction gibt's nicht erst seit Star Trek oder Krieg der Sterne: Schon vor hundert Jahren erdachten Schriftsteller Zeitmaschinen, Weltraumflüge und Außerirdische. Neben Jules Verne zählt H.G. Wells zu den bekanntesten Visionären des letzten Jahrhunderts. In seinem Roman Krieg der Welten übersäen Marsianer das viktorianische England mit Tod und Verderben. Die armen Briten müssen in Dampfpanzern, Kanonenschiffen und MG-Nestern gegen die Außerirdischen antreten. Deren Waffen sind ungleich stärker; vor allem ihre dreibeinigen Kampfmaschinen flambieren per Feuerstrahl jeden Widerstand. Pünktlich zum 100. Geburtstag des Romans bringt GT Interactive ein Echtzeit-Strategiespiel heraus, das sich nahe an die Buchvorlage hält.

Unser dampfgetriebener Panzertrupp trifft bei einer Fabrik auf marsianische Todesmaschinen.

Die Uhr tickt

War of the Worlds reiht nicht Mission an Mission. Stattdessen entscheiden Sie selber, wann und wo Sie die Marsianer angreifen (oder die Menschen, falls Sie die Außerirdischen spielen). Auf einer strategischen 2D-Karte, die in die englischen Grafschaften unterteilt ist, verschieben Sie in Risiko-Manier Ihre Truppen. Hier bauen Sie auch Kasernen, Fabriken und Werften, die wiederum Kampfeinheiten produzieren. Das Spiel läuft rund um die Uhr, das Tempo läßt sich aber stufenlos regulieren – bis zum Stillstand. Durch die Tag- und Nachtwechsel gibt's auch Schlachten, in denen man dem Feind im Dunkeln begegnet. Sobald der Gegner nämlich eins Ihrer Gebiete angreift, oder Sie in sein Territorium einfallen, schaltet das Spiel in den taktischen Echtzeit-Modus mit 3D-Terrain. Produktionsstätten, Bunker und haushohe Stacheldrahtsperren, die Sie im Strategiepart gebaut haben, tauchen dann auch tatsächlich im Gelände auf.

Auf der strategischen Karte planen wir einen Gegenangriff ins marsianische Territorium.

Kämpfer im Kittel

Die Truppen sind nicht die einzigen, die gegen den jeweiligen Feind antreten: Ihre Forscher arbeiten fieberhaft an neuen Kampfvehikeln sowie besserer Panzerung, Bewaffnung und sparsamerer Motorisierung. In den 70er Jahren komponierte Jeff Wayne ein geniales, Pink Floyd-artiges Musical zu War of the Worlds. Fürs Spiel wanderte der Meister erneut ins Tonstudio, um seine schaurig-schöne Musik generalüberholt abzumischen. MD

War of the Worlds

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	GT Interactive
Termin:	November '98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Den Roman habe ich verschlungen, das Musical hat einen Ehrenplatz in meiner Plattensammlung. Und das Strategiespiel besticht durch seine originelle Story mit ihren ungleichen Kriegsparteien.«

Kämpfen und Rätseln in 3D

Kings Quest 8

Die Traditionsreihe schlägt in 3D und mit Rollenspiel-Elementen neue Adventure-Wege ein.

Halb eingesunken kämpft sich Connor durch die gefährliche Sumpfwelt.

Stellen Sie sich vor: Sie halten ein Stück einer zerborstenen Maske in der Hand, und im gleichen Augenblick verwandeln sich Ihre lieben Mitmenschen zu Stein – was würden Sie tun? Vor dieser Frage steht unvermittelt die Hauptfigur im kommenden Action-Adventure Kings Quest 8 – Mask of Eternity. Wie es sich für jeden ordentlichen Spielehelden nun mal gehört, will auch Connor MacLyrr die Welt retten. Sein Maskenstück schützte ihn vor magischen Kräften, die beim Bruch des alten Artefakts freigesetzt wurden. Um die Landsleute aus der ungewohnten Starre zu befreien, muß er die restlichen Teile des Artefakts finden und zusammensetzen. In Connors Rolle sollen Sie zum Beispiel das idyllische Örtchen Daventry, eine gruselige Totenstadt und die gewaltigen Eis-Berge erkunden. In jedem Abschnitt finden Sie ein weiteres Stück der Maske. Erst wenn diese wieder komplett ist, kommt es zum großen Showdown mit dem Endgegner namens Lucreto.

Der halb versteinerte alte Weise hilft mit Infos weiter.

Königliche Kämpfe

Sierra wandelt mit dem achten Teil der altehrwürdigen Kings Quest-Reihe auf ungewohnten Pfaden. Wo bisher gemalte Bitmap-Grafiken in ferne (und stets ein bißchen kitschige) Märchenwelten versetzten, marschieren Sie künftig in 3D durch eine düstere Fantasy-Umgebung. Und statt sich verhältnismäßig friedlich durch die Handlung zu rätseln, ziehen Sie demnächst mit Schwert und Degen bewaffnet in den Kampf. Connor kann nur erfolgreich sein, wenn er Kriegsgeräte sammelt, in Rollenspiel-Manier seine Erfahrungspunkte ausbaut und fleißig Drachen oder Orks verprügelt. Laut Sierra sollen sich in jedem Level rund 100 Gegner tummeln. Sechs bis zehn davon sind besonders kräftige Oberbosse. Sowohl beim Kämpfen als auch beim Erkunden der Welt können Sie zwischen Ich- und Über-die-Schulter-Perspektive jederzeit frei wählen.

Schwert in Flammen

Trotz aller kämpferischen Neuerungen soll Kings Quest 8 auch klassische Rätselkost bieten. Wie gehabt können Sie Gegenstände im Inventar verstauen und miteinander kombinieren. Zusätzlich warten allerlei 3D-Puzzles; beispielsweise finden Sie in einem großen Eisblock ein eingefrorenes Flammenschwert und müssen sich Gedanken machen, wie Sie an den lodernden Säbel kommen. PS

Kings Quest 8

Genre: Action-Adventure
Termin: Dezember ‘98
Hersteller: Sierra
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Mit den liebevoll gezeichneten Vorgängern hat das düstere 3D-Action-Adventure Kings Quest 8 nicht mehr viel zu tun. Immerhin rechne ich es Sierra hoch an, daß hier mal Neues ausprobiert wird.«

Entwicklungsreport

Dungeon Keeper 2

Phase 3: Das Level-Design

Eine der wenigen Schwächen von Dungeon Keeper war das Level-Design. Wir haben die Entwickler gefragt, was sie diesmal besser machen wollen.

Nachdem wir aus dem englischen Bullfrog-Hauptquartier bereits über die Konzept- und Realisierungsphase von **Dungeon Keeper 2** berichtet haben, nehmen wir uns in der dritten Folge unseres Entwicklungsreports das Level-Design vor.

Tiefnachts im Mana-House

Es ist 20 Minuten nach Mitternacht, doch im Mana-House, dem Bullfrog-Gebäude im Guildford Business Park, gehen die Lichter niemals ganz aus. Vom mehr als dreißigköpfigen **Dungeon Keeper 2**-Team sind noch zwölf Leute im Großraumbüro anwesend. Auf dem Schreibtisch von Shintaro Kanaoya erkaltet langsam eine Fertigpizza, während er einem seiner Mitarbeiter seine Vorstellungen über das Ende des 14. Levels auseinandersetzt. Kanaoya ist der leitende Level-Designer; er war bereits an **Dungeon Keeper**, **Gene Wars** und **Syndicate Wars** beteiligt. »Ich liebe es, nachts zu arbeiten«, erzählt er uns. »Alles ist ruhig, und man kommt sich vor wie das Mitglied einer verschworenen Gemeinschaft.«

Freiheit für Designer

Level-Designer genießen bei ihrer Arbeit eine größere Freiheit als beispielsweise Grafiker. Sofern sie die ungefähren Vorgaben für die Missionskarten wie Maximalgröße oder Spieldauer einhalten, können sie die Levels frei nach eigenen Vorstellungen entwerfen. Natürlich muß Kanaoya darauf achten, daß sich seine Leute möglichst unterschiedliche Einsätze ausdenken. Bei einer Umfrage kritisierten viele Spieler neben dem etwas wirren Kampf vor allem das eintönige Level-De-

Ein Schwarm lästiger Flatter-Feen schwirrt ärgerlicherweise in unserer Schatzkammer herum.

Auch in dieser übersichtlichen Perspektive (fast ganz herausgezoomt) sind die aufwendigen Lichteffekte noch gut zu erkennen.

sign im ersten Teil. Diesmal wollen die Bullfrog-Leute alles besser machen: Keine Mission soll der anderen ähneln; jede soll andere Siegbedingungen aufweisen. Zwar wird das endgültige Ziel immer gleich sein: Ein Zauber muß gefunden oder erobert werden, um ein weiteres von insgesamt zwanzig magischen Schlössern zur Oberwelt zu öffnen. Doch gelegentlich wird einer der edlen Helden diesen Zauber tragen, manchmal wird er vergraben oder versteckt sein, und zuweilen muß er einem anderen Dungeon Keeper mit Waffengewalt entrissen werden.

Brutzel-Hühner

»Warum kann sich das Huhn nicht in ein Brathähnchen verwandeln, wenn der Spieler es in die Lava wirft?« Kanaoyas Stimme verrät die Begeisterung über seine Idee. Der angesprochene Programmierer schaut eher genervt – wieder einmal zeigt sich, warum die Level-Designer bei ihren Kollegen oft nicht sonderlich populär sind. Da sie ununterbrochen das Spiel spielen, um ihre Missionen auszutesten, entwickeln sie auch die abstrusesten Ideen und finden immer wieder Fehler. Ständig stehen sie bei den Programmierern auf der Matte und verlangen kleine Änderungen. Kürzlich wurde auf Vorschlag von Kanaoyas Leuten eingeführt, daß bei einer Keilerei im Monster-Versteck die Schlafgelegenheiten (Särge, Schleimhaufen et cetera) zerbrechen. »Das ist doch nur logisch«, meint Kanaoya. Die Arbeit, die den Programmierern dadurch entstand, interessiert ihn nur wenig: »Wir wollen ein möglichst perfektes Spiel erschaffen.« Seine kühnsten Träume darf er ohnehin nicht ausleben. Wenn es nach ihm ginge, gäbe es riesige, mehrstöckige Levels. Wendeltreppen und Aufzüge würden die Ebenen verbinden. »Aber das wäre dann wohl doch zu kompliziert«, räumt er ein.

Level-Labor

Wir fragen Kanaoya, wie genau ein Level entsteht. »Es gibt sechs Phasen: Konzept, Geschichte, Spielelemente, Karte zeichnen, spielen und schließlich ausbalancieren,« erklärt er. Das Konzept besteht in der Regel nur aus einem Satz wie »Ein Imp muß die Kammer im Nordwesten erreichen.« Drumherum wird eine kleine Story gestrickt, die in die Hintergrundgeschichte paßt. Dann überlegt der Designer, welche Elemente in diesem Level vorkommen: Gibt es gegnerische Keeper oder Heldengruppen? Hat der Spieler Zugriff auf alle Räume? Welche Monster sollen dabei sein? Schließlich wird die Karte im Editor gezeichnet. Damit ist die Arbeit jedoch noch nicht getan: Die Hälfte seiner Arbeitszeit spielt der Level-Designer immer wieder die frisch erstellte Mission und sorgt dafür, daß sie gut funktioniert. Der Editor soll übrigens später veröffentlicht werden, entweder auf einer Zusatz-CD oder kostenlos im Internet.

In der nächsten Folge unseres **Dungeon Keeper 2**-Reports statten wir Bullfrogs Testabteilung einen Besuch ab. Die Tester haben die Entwicklung des Spiels absichtlich nicht verfolgt, damit sie unbefangen an die Sache herangehen können. GUN

Berufsbild: Level-Designer

Shintaro Kanaoya (25), leitender Level-Designer.

Tägliche Aufgaben: Arbeit mit dem Level-Editor, Testen neuer Dungeon-Abschnitte.

Ausbildung/Kenntnisse: Eine formelle Ausbildung ist nicht nötig. Die wichtigsten Voraussetzungen sind: Künstlerisches Verständnis, logisches Denken und ein Gefühl für das, was spannend ist.

Typischer Werdegang: Die meisten Level-Designer haben zu Hause für Freunde mit bekannten Editoren (Quake, WarCraft 2, Age of Empires) Missionen entworfen. Viele haben schon als Beta-Tester für Spielefirmen gearbeitet.

Zwei mächtige Riesen sind in unsere Hühnerfarm eingedrungen.

In Bullfrogs hauseigenem Level-Editor entstehen alle Missionen.

Aus für 3D-Action?

Die Deutschland-

Auf unseren Bildschirmen soll es friedlich zugehen. Weil die BPjS bei 3D-Action streng durchgreift, veröffentlichen die Hersteller hierzulande immer mehr Spiele erst gar nicht.

Was weltweit zum Alltag gehört, wirkt auf deutsche Computerspieler wie aus einer anderen Welt. Zwischen Nordsee und Alpen steht kein Duke Nukem offen im Laden, globale Kassenschlager wie Quake gibt's – wenn überhaupt – nur gegen Vorlage des Personalausweises. Grund: Die in der Spielergunst hoch oben angesiedelten 3D-Shooter werden dank fortschrittlicher Technik immer realistischer, stellenweise aber auch immer brutaler. Zumindest auf dem amerikanischen Markt muß ein Spiel, so jedenfalls das Kalkül der Hersteller, einen gewissen Mindestanteil an Blut und Gewalt bieten. Nicht bei uns: Programme, die von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) auf den berühmt-berüchtigten Index gesetzt werden, darf kein Händler offen verkaufen. Immer öfter sagen aber auch die deutschen Niederlassungen der US-Firmen »Stop« – nicht unbedingt aus moralischen Gründen, sondern weil sich die Spiele kaum noch an den Mann bringen lassen.

Schnellschüsse sind passé

Viele von der Fangemeinde heiß erwartete Titel werden bei uns nie offiziell veröffentlicht. Bislang verfuhren die Vertriebspartner der amerikanischen Hersteller nach einem einfachen, aber riskanten Schema. Potentielle Index-Kandidaten wurden sofort nach Fertigstellung massiv in die Läden gestellt und mußten in kürzester Zeit möglichst oft über die Ladentheken wandern. Der Reibach mit Titeln wie Quake, Duke Nukem 3D oder Redneck Rampage war spätestens vorbei, wenn die BPjS zuschlug und den Titel auf den Index setz-

Aus für Duke Nukem Forever: In Deutschland wird das heiß erwartete 3D-Actionspiel offiziell nicht veröffentlicht.

Blockade

te. Unverkaufte Spiele mußten die Hersteller dann größtenteils wieder zurücknehmen und einstampfen – ein teurer Spaß, der sich langfristig nicht lohnt.

Duke Nukem Never

Für viele Firmen ist das bundesdeutsche Indexwesen ein zu heißes Pflaster. Bereits im Vorfeld entschließt sich deshalb so mancher Hersteller, möglicherweise gefährdete Spiele hier nicht anzubieten. Das bekannteste Beispiel ist **Duke Nukem Forever.** Das von den Fans heiß erwartete Programm steht erst gar nicht auf der Release-Liste von GT Interactive Deutschland. Eine Lokalisierung des Spiels, etwa ein Austausch von Menschen gegen Roboter, war lange Zeit angedacht, schließlich wird das Programm von der weltweiten Fangemeinde so sehr herbeigesehnt wie sonst kein anderes 3D-Actionspiel. Trotzdem hat sich die Niederlassung nach langen Überlegungen gegen die Veröffentlichung entschieden. Pressesprecher Rick Nürnberg von GT Interactive: »Du wirst von den Leuten niedergemacht, wenn du Sachen rausnimmst oder änderst. Das wäre nicht mehr Duke Nukem Forever, sondern die Muppet Show. Da wäre ein so tiefer Eingriff nötig, daß man das Wesen des Spiels zerstört.«

Wirtschaftlicher Tod

Daß **Duke Nukem** im Schnellverfahren auf dem Index landen wird, daran zweifelt niemand. Und ein Index-Eintrag bedeutet für jedes Spiel den wirtschaftlichen Tod. Kein Magazin darf es testen, sonst muß es wegen Werbung für jugendgefährdende Medien mit dem Einzug durch den Staatsanwalt rechnen. Die großen Handelsketten, von Karstadt bis Saturn Hansa, stellen es nicht in die Läden. Bleibt noch die vergleichsweise kleine Vertriebsschiene über unabhängige Fachhändler, die derartige Spiele gegen Vorlage des Personalausweises an Erwachsene abgeben. Nur lassen sich so keine großen Stückzahlen verkaufen, dazu gibt's schlicht zu wenige dieser Läden. Offizielle Zahlen fehlen zwar, aber Schätzungen gehen selbst bei einem **Quake** von nicht mehr als 5.000 bis 10.000 verkauften Einheiten aus – verglichen mit den möglichen 100.000 oder mehr über die großen Ketten ein Klacks.

Je menschlicher, desto problematischer: Half-Life erscheint nur mit Roboter-Soldaten.

Alternative Änderung

Die einzige Alternative zur Nichtveröffentlichung des Spiels lautet Überarbeitung. Der Hoffnungsträger **Half-Life** wird beispielsweise auf dem deutschen Markt umfangreich verändert erscheinen. Statt Soldaten und Wachen bekommen Sie Roboter und Mechaniker zu sehen. Dazu meint Frank Matzke von Sier-

»Es ist ein Experiment«

Mit Gabe Newell, Gründer und Chef von Half-Life-Entwickler Valve, sprach GameStar über die lokalisierte Version des 3D-Actionspiels.

GameStar: Wie stark ist Valve an der deutschen Version von Half-Life beteiligt?

Gabe Newell: Wir unterstützen Sierra mit den Programminterna, außerdem haben wir beim Design der Einheiten geholfen. Ansonsten wird alles bei Sierra Deutschland entwickelt.

GameStar: Macht ihr euch denn keine Sorgen, daß die Änderungen nicht ankommen werden?

Gabe Newell: Es ist ein Experiment. Ich bin selbst gespannt, was dabei rauskommt. Natürlich helfen wir Sierra Deutschland, sowohl die Gesetze einzuhalten als auch den Charakter des Spiels möglichst nicht zu verändern.

GameStar: Wie denkst du persönlich darüber, daß Half-Life verändert werden muß?

Gabe Newell: Wenn man etwas Neues schafft, ist man natürlich schon enttäuscht, es wegen solch externer Zwänge verändern zu müssen. Wir sind kreative Menschen, und als solche wollen wir so etwas eigentlich nicht. Andererseits bin ich sicher, daß ihr in Deutschland gute Gründe für eure Gesetze habt.

ra Deutschland: »Das alte Spielchen wie bei Command & Conquer, aus rotem Blut mach' schwarzes Öl, funktioniert nicht mehr. Uns ist es wichtig, eine solide Version mit wirklichen Änderungen zu machen. Die Gegner sehen nicht nur aus wie Roboter, sie verhalten sich auch so.« Sierra geht dabei auf Nummer sicher und steckt rund 50.000 Mark in die Lokalisierung. Ob die Kundschaft das akzeptiert und wie erhofft zugreift, bleibt abzuwarten. Wer zwischen Nordsee und Alpen doch 3D-Action spielen möchte, wird sich bei der bestehenden Gesetzeslage wohl oder übel an derartige Änderungen gewöhnen müssen.

Immer mehr Actionspiele werden bei uns nie offiziell erscheinen. Wir stellen im folgenden sechs Beispiele vor.

Duke Nukem Forever

Auf die nächsten Abenteuer des Duke Nukem warten deutsche Fans vergeblich: **Duke Nukem Forever** hat keine Chance auf eine offizielle Verbreitung. Einer der Gründe dafür ist, daß es zumindest teilweise wieder in einer weitgehend echten Welt spielen wird, darunter beispielsweise Las Vegas oder die Area 51. Erst kürzlich wechselten die Entwickler das grundlegende Software-Gerüst aus, statt der **Quake 2**- kommt die **Unreal**-Grafikengine zum Einsatz; letzlich bedeutet dieser Schritt wieder ewtas mehr Realismus. Der muskelbepackte Blondschopf begegnet vor allem »echten« Menschen, die allesamt durch den Gebrauch von Schrotflinte oder Raketenwerfer ausgeschaltet werden – vor der BPjS ist Duke damit jetzt schon durchgefallen.

Soldier of Fortune

Meilenweit von unbeschwertem Spielspaß entfernt wird das 3D-Actionspiel **Soldier of Fortune** sein – so weit, daß sich auch Activision Deutschland von dem Titel alles andere als begeistert zeigt und ihn hierzulande nicht vertreiben wird. Das Programm nutzt die Lizenz einer gleichnamigen, in den USA höchst umstrittenen Söldner- und Waffen-Postille. In einer ersten Ankündigung versprechen die Entwickler ein »Spiel über ernsthaftes und effizientes Töten. Der echte Eindruck wird durch reale und hyperreale Waffen und Umgebungen hervorgerufen.« Als Söldner soll der Spieler bei diversen Auftraggebern anheuern und seine Befehle erbarmungslos und mit gezielter Gewalt ausführen.

Die realistische Darstellung von Menschen gibt Duke Nukem Forever den deutschen Knockout.

So »unbeschwert« wie eine erste Zeichnung wird das fertige Soldier of Fortune nicht.

Quake Arena

Bislang ist jedes 3D-Actionspiel von id Software hierzulande auf dem Index gelandet. Auch dem nächsten Titel der Texaner **Quake Arena** blüht aller Voraussicht nach dieses Schicksal. Dabei sind die id-Spiele auch immer wieder ihrer technischen Vorreiterrolle zum Opfer gefallen: So vergleichsweise realistisch werden die Monster- und Gegnerhorden sonst nirgendwo ausgeschaltet. **Quake Arena** befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, soll grafisch aber wieder neue Maßstäbe setzen. Es wendet sich vor allem an Multiplayer-Fans; Solo-Spieler dürfen voraussichtlich in den gleichen Arenen gegen computergesteuerte Bots kämpfen.

Realistisch wie nie zuvor soll Quake Arena werden; der Screenshot zeigt ein paar Effekte der neuen Engine im alten Quake-2-Umfeld.

Mortal Kombat 4

Das Prügelspiel **Mortal Kombat 4** erschien in Amerika erst kürzlich, steht hierzulande aber bereits auf dem Index. In dem Programm treten jeweils zwei martialische Krieger mit Fußtritten, Handkantenschlägen und jetzt auch mit

Indizierung: das Aus

Sobald ein Computerspiel auf dem Index der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPjS) landet, darf es weder beworben noch Jugendlichen zugänglich gemacht werden. Lediglich der Verkauf an Erwachsene ist gegen Vorlage des Personalausweises gestattet. Damit Spiele indiziert werden, muß normalerweise ein Jugendamt, ein Ministerium oder ein Staatsanwalt einen entsprechenden Antrag bei der BPjS einreichen. Typische Gründe sind, wenn der Spieler in der Ich-Perspektive humanoide Gegner tötet oder deren Tod positiv bewertet wird. Computerspiele werden für gewöhnlich nicht indiziert, wenn andere Elemente als Gewalt gegen Menschen eine wesentliche Rolle spielen oder die Darstellung der Tötungsvorgänge kaum Parallelen zur Wirklichkeit herstellen läßt.

Waffen gegeneinander an. Obwohl das Programm von der US-Fachpresse gelobt wurde, löst die Nicht-Veröffentlichung in Deutschland keine Krokodilstränen in der Spielergemeinde aus – schließlich genießen Prügler unter PC-Fans traditionell kein hohes Ansehen. Die bislang auf Konsolen beheimatete Reihe gilt seit jeher als blutrünstig; Körperteile fliegen in Massen durch die Gegend.

Das Horror-Actionspiel Blood 2 hat beste Aussichten, im Schnellverfahren auf dem Index zu landen.

Blood 2: The Chosen

Der erste Teil des 3D-Actionspiels schrieb unrühmliche Geschichte: Es war das erste Programm, das wegen »offensichtlich schwerer Jugendgefährdung« im Eilverfahren auf dem Index landete. Dem Nachfolger blüht das gleiche Schicksal, geht es in **Blood 2** doch vor allem darum, eine gewaltige Metropole von Untoten zu säubern. Eine Variante mit Robotern wird es deshalb auch nicht geben – Metallzombies sind schließlich kaum vorstellbar. Das Hardcore-Horrorspiel bietet ganz im Gegenteil viele Menschen, die durch Skeletal-Animation auch verhältnismäßig lebendig animiert sind. Außerdem wird es möglich sein, einzelne Körperteile unter Beschuß zu nehmen.

Vigilance

Auch in **Vigilance** wird es das Problem geben, um das kein jugendfreier Weg herumführt: Die Gegner sind Menschen, die nicht ohne tiefgehende Modifikation der Hintergrundgeschichte in Roboter umgemodelt werden können. In **Vigilance** schießen Sie sich als Elitekämpfer durch Terroristenhorden, das Töten steht klar im Vordergrund. Waffen und Umgebungen sollen weitgehend real wirken.

Daß Mortal Kombat 4 nur in Amerika erschienen ist, sorgte bei uns für keine Aufregung.

Dumpf-Ballereien wie Vigilance finden hierzulande keinen Publisher.

Das Fazit unserer Recherchen: Für ein potentiell Index-gefährdetes Programm wird es fast unmöglich, in Deutschland zu erscheinen. Es sei denn, das Spiel wird so entschärft, daß die Indizien für Jugendgefährdung nicht zutreffen. PS

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Alle Änderungen sind rot markiert.

	Titel	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
	Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	4/98, 8/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
	Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	3/98	Gut	Oktober '98
	Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	5/98, 9/98	Gut	November '98
	Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	3/98	Sehr gut	Dezember '98
	Black & White	Strategie	Lionhead	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Caesar 3	Aufbau-Strategie	Impressions	7/98	Sehr gut	Oktober '98
	Civilization: Call to Power	Strategie	Activision	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	10/98	Passabel	4. Quartal '98
	Command & Conquer 3	Echtzeit-Strategie	Westwood	6/98, 8/98, 9/98, 10/98	Ausgezeichnet	Dezember '98
UPDATE	Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 1/98, 7/98	Sehr gut	Februar '99
	Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	3/98	Passabel	Dezember '98
UPDATE	Descent 3	3D-Action	Parallax	9/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Dethkarz	Action-Simulation	Beam Software	6/98	Gut	November '98
UPDATE	Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 4/98, 7/98	Ausgezeichnet	1. Quartal '99
	Die Völker	Aufbauspiel	Neo	9/98	Gut	4. Quartal '98
	Drakan	Actionspiel	Psygnosis	10/98	Sehr gut	1. Quartal '98
	Dungeon Keeper 2	Echtzeit-Strategie	Bullfrog	8/98	Sehr gut	November '98
	Earthworm Jim 3D	Jump-and-run	Interplay	9/98	Gut	März '99
UPDATE	Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	1/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra	9/98	Gut	Januar '99
	Grim Fandango	3D-Adventure	LucasArts	6/98	Gut	Oktober '98
	Gothic	Rollenspiel	Piranha Bytes	10/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	Half-Life	3D-Action	Valve	11/97, 5/98	Ausgezeichnet	Oktober '98
	Heavy Gear 2	Mechspiel	Activision	10/98	Sehr gut	November '98
	Heroes of Might & Magic 3	Strategie	New World Computing	10/98	Sehr gut	Dezember '98
	Homeworld	Strategie	Sierra	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
UPDATE	Indiana Jones: The Infernal Machine	Action-Adventure	LucasArts	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Interstate '82	Simulation	Activision	10/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	1/98, 6/98, 10/98	Sehr gut	November '98
UPDATE	Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	2/98	Gut	Dezember '98
	Machines	Echtzeit-Strategie	Acclaim	8/98	Sehr gut	Februar '99
	Messiah	3D-Action	Shiny	1/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Metro Police	Action-Adventure	Virtual X-citement	8/98	Gut	4. Quartal '98
UPDATE	Moto Racer 2	Rennspiel	Delphine	9/98	Gut	November '98
	Nations	Flugsimulation	Psygnosis	10/98	Passabel	1. Quartal '99
	Outcast	Action-Adventure	Infogrames	6/98, 8/98	Sehr gut	November '98
	Populous 3	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97, 8/98	Sehr gut	Januar '99
	Prey	3D-Action	3D Realms	9/98	Gut	3. Quartal '99
UPDATE	Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	2/98	Gut	Dezember '98
UPDATE	Railroad Tycoon 2	Aufbau-Strategie	PopTop	7/98	Sehr gut	November '98
	Rayman 2	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
UPDATE	Requiem: Wrath of the Fallen	3D-Action	3DO Company	7/98, 10/98	Sehr gut	Januar '99
	Septerra Core	Rollenspiel	Topware	6/98	Gut	April '99
	Die Siedler 3	Aufbauspiel	Blue Byte	7/98	Ausgezeichnet	Oktober '98
	Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	5/98	Sehr gut	November '98
	Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	5/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	2/98	Passabel	Dezember '98
	Star Trek: Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	2/98	Gut	1. Quartal '99
	Star Wars: Force Commander	Echtzeit-Strategie	LucasArts	6/98, 8/98	Sehr gut	3. Quartal '99
	StarCraft: Brood War	Echtzeit-Strategie	Blizzard	9/98	Sehr gut	4. Quartal '98
UPDATE	Starshot: Space Circus	Jump-and-run	Infogrames	9/98	Gut	4. Quartal '98
	Trespasser	Actionspiel	Dreamworks	8/98	Sehr gut	4. Quartal '98
	Tomb Raider 3	Action-Adventure	Eidos	8/98	Gut	November '98
	Tonic Trouble	Jump-and-run	Ubi Soft	9/98	Gut	4. Quartal '98
	Total Annihilation: Kingdoms	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	8/98	Sehr gut	1. Quartal '99
UPDATE	Turok 2: Seeds of Evil	3D-Action	Acclaim	8/98	Sehr gut	Dezember '98
UPDATE	Ultima 9: Ascenion	3D-Rollenspiel	Origin	4/98	Sehr gut	1. Quartal '99
	Uprising 2	Actionspiel	3DO Company	10/98	Gut	Februar '99
UPDATE	War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	November '98
UPDATE	Wartorn	3D-Strategie	Impact	6/98	Sehr gut	Februar '98
	World War 2 Fighters	Flugsimulation	Electronic Arts	10/98	Sehr gut	4. Quartal '98
UPDATE	Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	3/98	Gut	2. Quartal '99
UPDATE	X	Weltraumspiel	Egosoft	10/98	Passabel	Oktober '98

Das ultimative Fun-Rennspiel

Nice 2

GameStar »für besonderen Spielwitz« Nice 2

Umfangreicher Karrieremodus, Finanzmanagement, viele Strecken und noch mehr Autos – unser Exklusivtest erklärt, wie der angestrebte Griff nach der Rennspielkrone geglückt ist.

So groß die Welle an PC-Rennspielen auch sein mag, so einfach lassen sich doch alle schnell in zwei Kategorien einordnen. Entweder hat man es mit schraubengenauen Simulationen (etwa **Grand Prix Legends** oder **Colin McRae Rally**) oder mit unkomplizierten, teilweise gar spartanischen Fun-Rennspielen à la **Bleifuss Rally** zu tun. Schwierigkeiten mit dieser Schubladisierung gab es höchstens Ende 1996 bei **Have a Nice Day**. Einerseits war es durch bis an die Felgen bewaffnete Autos klar actionlastig, andererseits rückte mit Finanzmanagement, Wagenreparaturen und Tuning aber die perfekte Vorbereitung aufs Rennen in den Vordergrund. Der langerwartete Nachfolger, schlicht **Nice 2** betitelt, setzt auf ein ähnliches Konzept. Allerdings wurde der Waffenpart etwas zurückgedrängt, während die finanziellen Aspekte nun eine noch größere Rolle spielen.

Deathmatch im Death Valley: Den Kollegen links holen bald die Geier, doch auch um unser eigenes Vehikel sieht es nicht gut aus.

Ohne Moos nix los

Ihre Laufbahn als Rennfahrer verläuft bei **Nice 2** nicht nach dem klassischen Muster vieler Konkurrenzprodukte. Auto aussuchen, einsteigen und losfahren funktioniert hier nur bei den sogenannten Funraces. Im eigentlichen Karrieremodus dagegen geht es Ihnen wie vielen Piloten im wirklichen Leben: Erstmal ist Sponsorensuche angesagt. Insgesamt acht Geldgeber sind vertreten, die unterschiedliche Anforderungen an Sie stellen. Sie erwarten einen bestimmten Meisterschaftsrang oder eine gewisse Anzahl Podiumsplätze und bemessen dementsprechend Ihre möglichen Prämien. Haben Sie einem Mäzen den Zuschlag gegeben, erhalten Sie postwendend ein Grundkapital, mit dem es ab sofort zu wirtschaften und haushalten gilt. Als erstes steht die Beschaffung des Arbeitsgerätes auf dem Plan, und im entsprechenden Menü entdecken Sie mit den grundverschiedenen Fahrzeugklassen gleich eine der Besonderheiten von **Nice 2.**

Enten und Stiere

Der Fahrzeug-Shop verkauft Untersätze in allen Formen und Farben: Sie finden hier mickrige Schuhschachteln ebenso wie historische PS-Protze und eine breite Palette aktueller Highend-Sportler. Über 20 reguläre Boliden wurden ins Programm eingebaut; zusammen mit Spezialmobilen wie Trucks, Bigfoots oder Rennkarts sowie den versteckten Bonuswagen ergeben sich knapp 50 Typen. Da kein Hersteller eine Lizenz vergeben wollte, sind alle Modelle übrigens mit »Falschnamen« und leicht veränderter Optik versehen. Der Porsche 911 zum Beipiel bekam ein kleines Stufenheck verpaßt, ist aber immer noch sofort zu erkennen. Per Editor können Sie zumindest die Namen der Rennsemmeln in den Originalzustand zurückführen.

Facts

- 5 Rennarten
- 48 Autos
- 24 Kurse
- 192 Streckenvarianten
- 4 Tageszeiten
- 29 Fahrer

Von den angebotenen Kreationen sind die meisten fabrikneu, sparsamen Piloten stehen aber darüber hinaus einige Gebrauchtwagen zur Auswahl. Die kommen deutlich günstiger, haben aber auch alle eine oder mehrere schwere Macken, die einer kostenintensiven Reparatur bedürfen. Zu jedem Zweite-Hand-Auto ist der Kilometerstand angegeben, der die tatsächlich gefahrene Wegstrecke in **Nice 2** widerspiegelt. Je mehr Kilometer auf dem Tacho stehen, desto größer ist die Chance auf bereits installierte Lei-

Zweikampf in Korsika. Für die Schönheit der Landschaft haben Sie aufgrund der gewundenen Straße leider kaum einen Blick.

stungsteile. Vor dem Erwerb läßt sich das jedoch nicht nachprüfen; zu jedem Gebrauchtwagenkauf gehört also auch ein Quentchen Glück. Selbstverständlich können Sie Ihren Fuhrpark auch jederzeit wieder abstoßen, machen dabei aber Verluste.

Die Rennen finden bei verschiedenen Tageszeiten und Wetterbedingungen statt: Deutschland im Regen, in der Nacht, am Morgen und abends.

Klassengesellschaft

Keine Angst, selbst wenn Sie nur zu einem klapprigen Fiat Bambino greifen, sind Rennsiege jederzeit drin. Jede der drei Fahrzeugklassen bestreitet nämlich ihre eigene Meisterschaft, zu der Sie sich extra anmelden müssen. Nur dann greifen auch die Bedingungen des Sponsors; ansonsten gehen Sie als Gaststarter ins Rennen, können aber keine der in Formel-1-Manier verteilten Punkte einsacken. Der Sinn des Ganzen: Es ist zumindest in den Anfangsjahren aus finanziellen Gründen unmöglich, an allen drei Meisterschaften gleichzeitig teilzunehmen. Denn dazu müßten Sie mindestens drei kostspielige Autos im Stall haben, und auch der Transport zum nächsten Rennen kostet eine Stange Geld.

Jedes Championat besteht aus vier Ligen mit steigendem Schwierigkeitsgrad. Falls Sie also die Kleinwagen-Klasse im Rookie-Modus gewonnen haben, geht's im nächsten Jahr bei den Amateuren weiter. Endziel ist der Gewinn der Meisterliga, was aber im Zweifelsfall schon mal etliche Spieljahre brauchen kann – Dauerspaß ist also garantiert. Als Belohnung winken dann besonders extravagante Bonusflitzer wie Ambulanz oder Polizeistreife.

Ständig im Einsatz

Für eine komplette Nice 2-Saison bedarf es einiger Kondition: Jedes Wochenende wird abwechselnd in nur einer der drei bis zu 16 Rennen langen Meisterschaften gefahren. Im Höchstfall dauert ein Rennjahr also satte 48 Wochen, allerdings dürfen Sie jederzeit pausieren. Zusätzlich zum normalen WM-Lauf werden pro Woche vier Alternativen angeboten. Da wäre erstens die Spezial-Trophy, bei der Sie mit Renn-Karts, Lastwagen, Monster-Trucks oder Formel-1-Boliden gegen maximal sieben Gleichgesinnte antreten. Dann stehen zwei Varianten von Fox-Hunt-Rennen, also Verfolgungsjagden, zu Ihrer Wahl. Bei beiden starten Sie entweder mit 15 Sekunden Vorsprung als Hase und müssen unter allen Umständen vorne bleiben, oder Sie reihen sich in die Meute der Füchse ein. Als Variation können Sie den Fox Hunt auch mit Waffen bestreiten. Am weitesten vom normalen Rennen weg bewegt sich schließlich die vierte Alternative, das Deathmatch. Hier spielt Geschwindigkeit keine Rolle. Es geht einzig darum, möglichst viele Gegner mit den Bordwaffen aus dem Weg zu räumen, um als Letzter auf der Piste zu bleiben.

Zwei der originellen Waffen im Einsatz: Oben schrumpfen wir einen Konkurrenten mit dem Marionator vorübergehend auf Modellauto-Größe, unten bremsen wir einen anderen mit einer EMP-Rakete.

Alle Fahrzeuge der Spezial-Trophies sowie die Waffenautos muß man nicht kaufen, sondern kann sie für das jeweilige Rennen mieten.

Waffen-Wundertüte

Gekaufte Fahrzeuge können in fünf Kategorien (Bremsen, Reifen, Motor, Panzerung, Fahrwerk) in jeweils fünf Stufen sowie mit einem per Knopfdruck auszulösenden Nitrobooster auffrisiert werden. Dabei gilt die einfache Regel: Je höher die Tuningstufe, desto mehr kostet und desto weniger Zusatznutzen bringt sie. Die eigentlichen Fahrzeugeinstellungen beschränken sich auf ein Minimum. Sie haben die Wahl zwischen fünf Federhärten, ebenso vielen Getriebeübersetzungen und Regen- oder Trockenreifen. Recht einfach kommt man auch an die knapp 20 Waffengattungen.

Aus der Fahrersicht wirkt das Geschehen nicht nur deutlich rasanter; als eines von wenigen Rennspielen läßt sich Nice 2 aus dieser Perspektive auch besser steuern. Ein echtes Cockpit existiert allerdings nicht.

Tuning ist teuer, lohnt sich aber.

Sie stehen alle kostenlos zur Verfügung, allerdings haben die entsprechend designten Boliden nur Platz für höchstens acht Systeme. Neben bereits vom Vorgänger bekannten Gemeinheiten wie Nagelkanone, Reifenschlitzer oder Homing Missiles bietet der Händler auch einige ungewöhnliche Kampfmittel feil. Dazu gehört etwa der Lenkradverdreher, mit dem das Auto nach rechts fährt, wenn Sie links einschlagen, und umgekehrt. Oder das Bungee-Seil, das sich an der Stoßstange eines Vordermanns verhakt und ihn ruckartig zurückreißt – und zwar genau auf Ihren Kühlergrill, wenn Sie nicht blitzartig ausweichen. Am originellsten ist der Marionator, der unliebsame Konkurrenz auf etwa die halbe Größe zurechtstutzt und sie so besonders anfällig für andere Angriffe macht.

Schöne Strecken

Wenn Sie mit der Saisonplanung fertig sind und sich ein passendes Auto zugelegt haben, wie für ein bestimmtes Rennen angemeldet haben, geht es endlich auf die Strecke. 24 davon gibt es in Nice 2, die zudem gespiegelt, gedreht und rückwärts befahren werden können. Das ergibt fast 200 Varianten. Jeweils drei Pisten sind einem von insgesamt sieben Ländern zugeordnet, außerdem wurden noch drei Formel-1-Kurse speziell für Trophies und Deathmatches nachgebaut. Wer genau hinsieht, erkennt deutlich das Baukastenprinzip: Zu jedem Land existiert eine Objektbibliothek, deren Inhalt per Editor am Streckenrand verteilt wurde. Kein Wunder, daß sich die drei Kurse einer Lokalität optisch stark ähneln. Zumindest vom Charakter her wurde aber viel Wert auf Abwechslung gelegt. Ständig wechseln sich Highspeed-Passagen mit kurvigen, langsamen Abschnitten ab.

Im Replaymodus dürfen Sie selbst den Kameramann spielen.

Wer bremst, gewinnt

Die Steuerung wirkt anfangs sehr simpel. Gasgeben, lenken und im Zweifelsfall schießen – mehr ist auf den ersten Blick nicht zu tun. Doch in den Nice 2-Rennen steckt mehr Komplexität, als man annehmen mag. Die Bremsen sind nicht nur pro forma montiert: Mit materialmordendem Dauervollgas wie bei Need for Speed oder Bleifuss Rally ist kein Blumentopf zu gewinnen. Zusätzlich lohnt sich in besonders engen Kehren ein beherzter Griff zur Handbremse, wodurch sich der Driftwinkel schnell dem Colin-McRae-Format annähert.

Michael Galuschka

Ein Traum wird wahr

Na, wer sagt's denn! Ich hatte fast schon die Hoffnung aufgegeben, jemals ein hochklassiges Fun-Rennspiel mit viel Tiefgang präsentiert zu bekommen. Doch Nice 2 hat es sprichwörtlich spielend geschafft, mich zu überzeugen. Die Entwickler beschränkten sich nicht darauf, ein paar hübsche Strecken auf die CD zu klatschen, sondern haben einen wirklich funktionierenden Rahmen um die 3D-Engine herum gestrickt. Da heißt es nicht nur mit dem rechten Fuß denken: Behutsames Finanzmanagement und vor allem eine sorgfältige Saisonplanung sind mindestens ebenso wichtig. Ständig steht man vor schweren, aber motivierenden Entscheidungen: Soll ich lieber in der Meisterschaft auf Nummer sicher gehen oder mich bei einem Deathmatch austoben?

Die Basis stimmt

Zum Glück wurden bei all dem Bemühen um genügend Abwechslung die Rennspiel-Basics nicht vergessen. Dank schöner Grafik, ordentlicher Steuerung, herausfordernder Strecken und einem absolut rasanten Geschwindigkeitsgefühl gehört Nice 2 auch bei simplen Einzelrennen zu den Besten seiner Art. Wirklich gestört hat mich nur wenig, allem voran der schwache Motorensound. Zudem sind sich die Kurse innerhalb eines Landes zu ähnlich und die Autos bleiben für meinen Geschmack etwas zu häufig an schnöden Begrenzungspfosten hängen. Sei's drum; wer Rennspiele mag und auf unsere Wertung linst, weiß, was er am Erscheinungstag von Nice 2 zu tun hat.

Jörg Langer

Da mach' ich gern Karriere

Die Nice-2-Strecken sehen auf starken Computern atemberaubend gut aus. Wenn die detaillierten Landschaften (und schnellere Konkurrenten) bei Tempo 200 an mir vorbeiflitzen, pumpt mein Herz eine gehörige Portion Adrenalin durch die Adern. Im Rausch der Geschwindigkeit merkt man kaum, daß die Kurse vollkommen unbelebt sind – da hatte schon das selige Bleifuss mit Hubschraubern und Trambahnen mehr zu bieten.

Besonders hoch anzurechnen ist Synetic der einzigartige Karrieremodus. Der wirtschaftliche Rahmen mit Autokauf, Finanzen und Rennplanung verbindet geschickt die spaßigen Einzelrennen. Schade nur, daß das Fahrgefühl bei weitem nicht an Colin McRae herankommt. Auch wenn Nice 2 keine akkurate Rennsimulation ist: Das Teil macht mir als Gelegenheits-Raser einen Heidenspaß.

In der lahmen Bonsaiklasse richtet sich die Aufmerksamkeit mehr auf die Konkurrenz als auf die Strecke.

Einmal nachladen

An jeder Strecke ist eine Tankstelle stationiert. Vom ursprünglichen Sinn, das Auto nachzutanken, kam Synetic im Laufe der Entwicklung wieder ab. Dafür werden an den Zapfsäulen nun beschädigte Untersätze gegen Entgelt wie von Geisterhand repariert, Reifen geflickt und in den entsprechenden Modi die Waffen aufmunitioniert, im Deathmatch ausschließlich letzteres.

Bei den Truck-Rennen ist immer ordentlich was los.

Bereits nach wenigen Mauereinschlägen, den beliebten Loopings oder ein paar eingesteckten Treffern verformt sich die Karosserie relativ heftig. Ein Zahlenwert von 0 bis 100 gibt den aktuellen Zustand an. Bei über 50 verschlechtern sich die Fahreigenschaften zusehends. Ihr Wagen wird langsamer, beschleunigt träger oder eiert wie auf sechseckigen Stahlrädern durch die Gegend. Beim Höchstwert 100 steigen Rauchsäulen auf, und Sie können vorzeitig Feierabend machen. Immerhin ist Ihr Wrack nicht komplett verloren, sondern wird per Eil-Reparatur bis zum nächsten Rennen wieder einsatzfähig.

Eddie hilft

Grafisch ist Nice 2 voll auf der Höhe der Zeit, während akustisch nur Magerkost serviert wird. Die summenden Motorengeräusche sind nervig und liegen qualitativ sogar deutlich hinter dem ersten Teil. Besser kommen da schon die Unmengen an Sprach-Samples, für die ein Mechaniker namens Eddie zuständig ist. Der weiß ständig etwas zu bequatschen. Seien es Kommentare zu Ihren Rennleistungen, ausführliche Erklärungen als »lebendige« Online-Hilfe oder einfach nur ein dummer Spruch; Eddie kann einfach nicht die Klappe halten. Seine Stimme leiht ihm der deutsche Synchronsprecher von Bruce Willis, Manfred Lehmann. Falls Sie ihn nicht gleich wiedererkennen sollten: Lehmann war während der Aufnahmen ziemlich verschnupft.

Klapp & Klick

Um das Ganze nicht ins Bedienchaos ausarten zu lassen, erdachte Synetic ein intuitives Klappmenü-Konzept. Fahren Sie mit der Maus rechts oder links an den Bildschirmrand, scrollen Befehlsleisten mit den jeweils passenden Optionen hervor. Dank des integrierten Waffenmodus gehört Nice 2 im Netzwerk zu den launigsten Rennspielen überhaupt. Sie dürfen sogar eine komplette Saison (mit oder ohne Waffeneinsatz) bestreiten, allerdings entfällt dann das komplette Drumherum wie Autokauf und Tuning. Per Ferninstallation kann pro CD ein zweiter Spieler mitmachen. MG

Pro Wochenende stehen Ihnen fünf Rennen zur Auswahl.

Nice 2

Genre:	Sportspiel	Hersteller:	Synetic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 130 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 3D-Karte oder Pentium 166, 16 MByte RAM, 4fach CD, DirectX 5.0	Pentium 233 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte	Pentium II/300 64 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Das momentan beste Fun-Rennspiel.

Sightseeing auf Hawaii

Kurs-Analyse

Drehen Sie mit GameStar eine Runde auf dem idyllischen Hawaiian-Tropic-Kurs und lernen Sie typische Höhepunkte einer Nice-2-Strecke kennen.

Heißes Pflaster

Das dumpfe Brodeln des Magmas begleitet Sie auf Ihrem Weg durch die verbrannte Vulkangegend. Unvorsichtige Fahrer fliegen hier auch ohne sengende Lavaströme von der Strecke: Vor der tückischen Straßenkuppe sollten Sie tunlichst auf die Bremse steigen…

Der Berg ruft

Ein unbefestigter Weg windet sich um ein Felsmassiv herum den Hügel hinauf. Bevor Sie beim Anblick der Hochhäuser an Hotelbetten und Club-Urlaub denken, sollten Sie lieber mit beiden Augen auf der Strecke bleiben: Die blendende Sonne ist für verwegene Fahrer eher Ärgernis denn Segen.

Überflieger

Vorsicht, sonst lernen Sie die schwarzen Gesteinsformationen schneller aus der Nähe kennen, als Ihnen lieb ist. Die gemeine Hügelkurve gehört zu den kniffligsten Passagen der Hawaiian-Tropic-Strecke und erfordert konzentriertes Steuern.

Die Weggabelung

Gleich nach dem Start teilt sich die Küstenstraße. Auf dem erhöhten Weg sparen erfahrene Raser einige Zehntelsekunden, müssen dafür geschickter mit Gas und Lenkung umgehen; ein einziger unachtsamer Schlenkerer kann den Wagen über die Klippen in Richtung Meeresgrund katapultieren.

Privatstrand

Hier passieren Sie eine Reihe idyllischer Ferienhütten, während auf der anderen Straßenseite auf den Felskuppen vereinzelte Häuser zu sehen sind. Aussteigen und Sonnenbaden ist leider nicht drin – dafür gibt es ja weitere schöne Ansichten zu bewundern.

Vollgas am See

Endlich Gas geben: Auf der Brücke über den trüben Bergsee dürfen Sie den Tacho bis zum Anschlag bringen. Leider ist das Vergnügen nur von kurzer Dauer. Am Ende der Wasserstrecke wartet schon die nächste Biegung.

Dorfdurchquerung

Auf staubigen Feldwegen schlittern Sie durch ein verschlafenes Dschungelnest. Wer mit vollem Karacho von der Seebrücke kommt, hängt in der ersten Kurve schnell an einer Hauswand. In der kleinen Gemeinde gibt's übrigens auch eine waschechte Kirche.

Die grüne Hölle

Hinein ins Dickicht – die Piste schlängelt sich nun geradewegs durch eine äußerst dichtbewachsene Dschungelschlucht. Eine schaulustige Touristenmenge befindet sich in luftiger Höhe und sicherem Abstand zur Straße auf hölzernen Hängebrücken.

Boxenstop

Kurz vor dem Ziel liegt eine Tankstelle am Rand der staubigen Straße. Solche Werkstätten gibt's auf jedem Kurs; angeschlagene Karosserien werden hier in Windeseile wieder glattgebügelt und leergeschossene Magazine gefüllt.

Düstere Aussichten

Die letzte Schikane der tropischen Strecke ist ein schier endloser Tunnel. Zu allem Überfluß teilt sich die Straße darin gleich dreimal auf – gute Reflexe am Steuer sind bei überhöhtem Tempo unerläßlich. CS

Schnelle Autos, schnelle Rechner

Hardware-Renner

Soviel Power unter der PC-Haube braucht Nice 2, um wie geschmiert zu laufen.

Auf diesem Nice-2-Screenshot haben wir drei Details vergrößert, um die Bildqualität gebräuchlicher 3D-Karten zu vergleichen.

Riva TNT, 1280x1024 Pixel, 32 Bit Farbtiefe

Hohe Auflösungen möglich, exzellente Bildqualität.

Voodoo 2, 800x600 Pixel, 16 Bit Farbtiefe

Sehr schnell, aber störendes Dithering.

Riva 128, 640x480 Pixel, 16 Bit Farbtiefe

Akzeptable Bildqualität, bei 800x600 ein wenig langsam.

Nice 2 gehört sicher zu den grafisch schönsten Rennspielen. Trotzdem bleiben die Hardwareanforderungen vergleichsweise moderat. Schon auf einem Pentium 133 mit Voodoo-1-Karte kommt ein hervorragendes Geschwindigkeits-Gefühl auf. Gift für hohe Frameraten sind lediglich die aus vielen Polygonen bestehenden Rennwagen. Bei mehreren gleichzeitig auf dem Schirm wird es selbst auf schnellen Rechnern teilweise recht ruckelig. Tip 1: Alle Autos sind in zwei Polygonstufen ins Programm integriert. Wer keinen Highend-Rechner hat, kann durch den Verzicht auf die detailreicheren Boliden viel Geschwindigkeit rausholen. Tip 2: Im Cockpit-Modus ist Nice 2 deutlich schneller.

Mit einem Pentium II sind Sie in jedem Fall auf der sicheren Seite; AMDs 3Dnow-Technologie wird zwar nicht unterstützt, ein K6 mit mindestens 233 MHz ist aber trotzdem schnell genug.

3D-Karte gefragt

Nice 2 setzt ausschließlich auf Direct 3D als Grafikschnittstelle. Glide oder RRedline als spezielle APIs werden also nicht unterstützt. Das bedeutet, daß Nice 2 prinzipiell auf jedem Rechner, der die Mindestanforderungen in Bezug auf Prozessor und RAM erfüllt, lauffähig ist. Bei unserem Praxistest stellte sich eine wirklich gute 3D-Grafikkarte allerdings als dringend notwendig heraus. Ältere oder schwächere Boards vom Schlage einer S3 Virge oder Ati Rage bremsen den Raserspaß doch ziemlich. Das Mittelfeld markieren Modelle mit Chipsätzen wie Voodoo 1, Riva 128, Ati Rage Pro, Intel i740 oder Rendition V2200. Je mehr RAM Sie auf der Karte haben, desto besser, denn Nice 2 beweist einen Riesenhunger nach Texturspeicher. Ideal sind moderne 3D-Karten wie der Banshee oder Riva TNT, die mit enorm viel Grafik-RAM und hohen Leistungswerten auch Auflösungen jenseits von 800 mal 600 Punkten noch flüssig darstellen. Der Riva TNT und Matrox G200 beherrschen zusätzlich Truecolor-Rendering, was für noch farbenprächtigere Bilder sorgt. MG

Konfiguration / Auflösung	512x384	640x480	800x600	1024x768	1280x1024
P133, 16 MByte RAM, Matrox Mystique	gut spielbar	kaum spielbar	unspielbar	unspielbar	nicht möglich
P166 MMX, 32 MByte RAM, Voodoo 1	sehr gut spielbar	gut spielbar	nicht möglich	nicht möglich	nicht möglich
AMD K6-266, 32 MByte RAM, Riva 128	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	noch spielbar	kaum spielbar	nicht möglich
PII/266, 64 MByte RAM, Voodoo 2	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	nicht möglich	nicht möglich
PII/300, Matrox G200, 8 MByte	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	gut spielbar	kaum spielbar
PII/400, 128 MByte RAM, Riva TNT 16 MByte	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar	sehr gut spielbar

Action-Flitzer im Vergleich

Fun-Wettrennen

Die drei besten Fun-Rennspiele des letzten Jahres im Rundum-Check.

Nice 2 (Synetic)	Need for Speed 3 (Electronic Arts)	Bleifuss Rally (Virgin)
Spielprinzip: Fahrerisch anspruchsvolles Action-Rennspiel mit speziellem Waffenmodus. Sie bestreiten eine komplette Rennkarriere.	Spielprinzip: Entschlacktes Fun-Rennspiel ohne Simulationsanspruch; das Spiel konzentriert sich strikt auf kurzweiligen Raserspaß.	Spielprinzip: Das Programm weist kaum Simulationselemente auf, sondern konzentriert sich auf leicht zugänglichen, kurzweiligen Fahrspaß.
Fahrzeuge/Strecken: Riesige Auswahl von 48 mangels Lizenz leicht abgeänderten Originalautos. Gefahren wird auf drei F1-Strecken und 21 Phantasiekursen in sieben Ländern.	Fahrzeuge/Strecken: Ein gutes Dutzend Super-Sportwagen vom Aston-Martin bis zum Ferrari dürfen auf acht Strecken plus einem Bonuskurs ausgeritten werden.	Fahrzeuge/Strecken: Die etwas mageren fünf Wagen entsprechen echten Rallyeautos. Auch bei der Vielfalt der Strecken ist Bleifuss Rally mit sieben Stück das Schlußlicht.
Grafik: Die Postkarten-Idylle der Strecken ist gelungen, ebenso das Design der Autos. Sehr schnelle Grafik, deren Bildqualität stark von der verwendeten 3D-Karte abhängt.	Grafik: Hier hängt NfS 3 die Konkurrenz um eine Wagenlänge ab: Absolut fotorealistisch wirkende Landschaft, gelungene Effekte und ein durchgestyltes Drumherum.	Grafik: Die zwei Jahre alte 3D-Engine kann im Vergleich immer noch gut mithalten. Störend ist lediglich das starke Pop-Up der schön gezeichneten Landschaften.
Steuerung: Schnell zu beherrschen, jedoch mit leichten Schwächen im Handling. Die eingebaute Handbremse ist wegen der überraschend vielen engen Kurven auch nötig.	Steuerung: Die Schlitten lassen sich relativ leicht steuern, durch Gaswegnehmen drehen sich die Sportwagen fast von selbst in die Kurve, Bremsen ist eigentlich überflüssig.	Steuerung: Die Steuerung ist leicht erlernt, die Autos jedoch sind schwer zu beherrschen. Trotz der spaßigen Drifts hat das Handling wenig mit echten Rallyes zu tun.
Michael Galuschka: »Dank der enormen Abwechslung extrem lang motivierend. Der Wirtschaftspart hebt Nice 2 deutlich von der uninspirierten Masse ab.«	Heinrich Lenhardt: »Hochglanzpolierte Raserei mit witzigen Polizei-Verfolgungsjagden. Wenig innovativ, aber ideal für ein schnelles Rennen zwischendurch.«	Michael Galuschka: »Das spartanischste Programm der drei sorgt für wenig Dauermotivation. Als Rallye Light dennoch eine gute Alternative etwa zu Colin McRae Rally.«
GameStar-Wertung: 88%	GameStar-Wertung: 83%	GameStar-Wertung: 79%

Das Team

Die beliebte Leserfrage stellte diesmal Christian Keitel (14) aus Bielefeld:

»Was sind Eure Non-Computer-Hobbies?«

Auch wenn es überraschen mag: Ja, wir kennen ein Leben bei ausgeschaltetem Computer. Jedenfalls aus Erzählungen.

GUN

Gunnar Lott

Adventures, Strategiespiele, Budgetspiele

»Non-Computer-Hobbies? Was ist das? Ich bin süchtig nach PC-Spielen – ich steh' sogar manchmal nachts auf und hol' mir welche ... Spaß beiseite, in den raren Stunden ohne Bildschirmflimmern spiele ich begeistert ein kultiges Kartenspiel namens Ti Chu (sehr zu empfehlen!) oder lese ein gutes Buch. Zur Zeit ist's Rise of Endymion von Dan Simmons.«

RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Falls ich nicht gerade mit einer F-15 böse Computer-MiGs jage, bastle ich gern Modelle solch schicker Düsenflieger. Da dieses ›wenn‹ allerdings ziemlich selten eintritt, pinsle ich derzeit noch an einer angestaubten 44er Mustang. Ansonsten stecke ich mein sauer erspieltes Barvermögen vor allem in den Ausbau meiner Trading-Card-Sammlung.«

LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Brett-Strategiespiele! Etwa Hannibal vs.Rome, Britannia, Age of Renaissance oder Axis & Allies. Ersatzweise darf es ein Tennis-Match sein, auch wenn ich mich seit Monaten vor dem Duell mit unserem Geschäftsführer drücke. Sofern mir Essentials wie Kino- und Kneipenbesuche dazu Zeit lassen, höre ich düstere Musik, sprenge meine Mikrowelle oder vertiefe mich in die Werke meines großen Idols Gene Wolfe.«

MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Da es bei uns in der Redaktion immer so leise ist, beschäftige ich mich in meiner Freizeit am liebsten mit HiFi. Und weil ich nicht erst mit 70 schwerhörig sein will, höre ich Musik prinzipiell nur bei Konzertlautstärke. Also bastle ich eigentlich ständig an meinen Stereoanlagen 'rum.«

MIC

Mick Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Falls ich es tatsächlich mal schaffe, einen Tag ohne PC oder Konsole zu verbringen, liebe ich es, möglichst lange zu schlafen. Wenn ich dann so um vier Uhr nachmittags aufstehe, gucke ich leidenschaftlich gern kitschige US-Familienserien aus den Siebzigern und ende am Abend in einer meiner Stammkneipen bei einem Guinness oder Foster's.«

MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Wenn ich nicht meine heimatliche Spielesammlung entstaube, mit Spülmittelhilfe Berge von Geschirr versetze oder meiner fußballguckenden Frau Fachfragen stelle (»Ist das Paul Breitner?«), dresche ich gerne einen Volleyball übers Netz. Da ich noch einen Hobbyverein im Münchner Osten suche, sind ernstgemeinte Angebote jederzeit willkommen...«

PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Es ist purer Zufall, daß ich direkt neben dem besten und größten Münchner Lichtspielhaus wohne – nur deshalb ziehe ich den Umzug direkt ins Kino derzeit nicht ernsthaft in Betracht. Ansonsten flitze ich mit meinem Hightech-Tourenrad die Isar entlang, lese amerikanische Gegenwartsliteratur oder widme mich dem örtlichen Nachtleben.«

CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Gemäßigte Mountainbiketouren, spannende Downhills, ein bißchen auf dem Snowboard rumrutschen oder in warme (!) Gewässer abtauchen – wenn ich Zeit dazu finde, meine bevorzugten Freiluftaktivitäten. Wenn das Wetter zum Stubenhocken zwingt, sind ein Fantasyroman, leckeres Essen und ein feiner Cocktail angesagt – am besten in der Badewanne.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

Raumschiff GameStar 14

Genre: Echtzeit-Strategiespiel — Hersteller: IDG Entertainment
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis — System: Windows 95
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.) — Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark — Festplatte: 2 bis 60 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Mangelhaft

88% Spielspass

Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar »für besonderen Spielwitz« Nice 2

GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft das Spiel in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) ein Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-25-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszreizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

Action

Peter Steinlechner

Ich-Perspektive bedeutet vor allem sinnloses Ballern? Von wegen! Daß sich Ballerorgien längst zum eigenständigen Untergenre gemausert haben, beweisen zwei so unterschiedliche Spiele wie **Half-Life Day One** und **Rainbow Six**. In beiden sehen Sie das Geschehen mit den Augen der Hauptfigur, jedesmal schwenkt am unteren Bildschirmrand eine Knarre mit, aber trotzdem haben die Spiele praktisch nichts gemein. Das erste bietet vor allem Story-Tiefgang, das zweite verbindet Action mit Strategie. Zu schade, daß **Rainbow Six** trotz Tom-Clancy-Lizenz meine Erwartungen nicht erfüllt.

Ein Schießspiel fiel diesen Monat aus: **Shogo** von Monolith lag uns zwar vor, allerdings wollte der deutsche Vertrieb CDV unsere Version nur gegen eine Wertungszusage zum Test freigeben. Wir haben dankend verzichtet...

Action

»Spiele, bei denen Reflexe und das Ausschalten von Gegnern im Vordergrund stehen.« [Ballerorgien, 2D-Rennspiele, Prügelspiele, Jump-And-Runs]

Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Unreal	3D-Action	7/98	91%
2	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	5/98	84%
7	Gex 3D: Enter the Gecko	Jump-and-run	7/98	83%
8	Uprising	Actionspiel	1/98	83%
9	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
10	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
11	Nuclear Strike	Actionspiel	1/98	82%
12	Pandemonium	Jump-and-run	-	82%
13	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
14	Pandemonium 2	Jump-and-run	3/98	80%
15	Incoming	Actionspiel	5/98	80%
16	MDK	Actionspiel	-	80%
17	The Reap	Actionspiel	1/98	80%
18	Die by the Sword	Actionspiel	5/98	79%
19	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
20	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
21	Missing in Action	Actionspiel	9/98	77%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	3/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	6/98	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Vorabtest: der Unreal-Konkurrent

Half-Life Day One

Nur mit neuer Hardware im Handel: Die OEM-Version des nächsten 3D-Knallers bietet jede Menge abgefahrene Neuheiten und eine packende Story.

Der Meilenstein Unreal hat die Marschrichtung für 3D-Action der nächsten Generation vorgegeben. Statt den Spieler durch enge und gleichförmige Korridore mit Horden von feindlichem Kanonenfutter zu schicken, führt sie ihn durch atmosphärisch dichte Welten. Grafik, Handlung, Gegner mit Persönlichkeit und viele Schockeffekte sorgen dafür, daß auch hartgesottenen Action-Haudegen gelegentlich dank atemberaubender Atmosphäre das Spielerherz in die Heldenhose rutscht. Das Entwicklerteam Valve will mit Half-Life die Schraube noch eine Stufe weiter drehen. Mit einer packenderen Story sowie schlaueren und perfekter animierten Gegnern nimmt man mutig die Genrespitze ins Visier.

Am Ende des ersten Tages (und damit der OEM-Version) schaltet sich die Armee mit einem Großaufgebot von Truppen ein.

Im Aufzugschacht purzelt Ihnen ein Alien entgegen.

Half-Life Day One ist die offizielle OEM-Version für »Original Equipment Manufacturer« des 3D-Actionspektakels. Den »ersten Tag« wird es nur zusammen mit neuen 3D-Karten verschiedener Hersteller (unter anderem Diamond) zu kaufen geben. Day One bietet laut Valve rund 20 Prozent des fertigen Spiels; wir sind je nach Schwierigkeitsgrad in drei bis fünf Stunden ans Ende gelangt. Auf eine Gesamtwertung verzichten wir: Die folgt erst in der nächsten Ausgabe mit dem Test der unabhängig erhältlichen Vollversion.

Zugfahrt ins Chaos

Statt Ihnen sofort ein grimmiges Monster vor die Nase zu setzen, beginnt Half-Life ungewohnt friedlich. Ein Hängezug befördert Sie ungefähr fünf Minuten lang durch die gewaltige Black-Mesa-Forschungsstation. Gemütlich gondeln Sie durch wissenschaftliche Stationen, vorbei an Raketenabschußrampen und durch tiefe Canyons. Währenddessen erzählt eine unterkühlte Computerstimme, wessen Schicksal Sie fortan lenken: Gordon Freeman, 27 Jahre alt, Assistent in der Abteilung für ungewöhnliche Materialien. Dort können Sie beliebig herumspazieren und den Erzählungen anderer Wissen-

In der Betonlagerhalle treffen Sie zum ersten Mal auf Marines; diese werden in der deutschen Fassung gegen Roboter ausgetauscht.

schaftler lauschen, bis Sie im eigentlichen Testlabor stehen. Sekunden später liegt die Station in Trümmern! Aliens verputzen die lieben Kollegen, der Kontakt nach draußen ist unterbrochen. Ein paar Handlungsfäden deutet **Day One** nur zart an: Warum sich beispielsweise die bald auftauchenden Militärs sowohl Aliens wie Forscher vorknöpfen, wird erst die Vollversion klären.

Angriff der Killer-Hähnchen

Day One bietet einige der ungewöhnlichsten Außerirdischen der 3D-Historie. Die skurrilste Gattung erinnert auf den ersten Blick an friedliche, frisch gegrillte Hähnchen – bis sich die Biester mit einem gewaltigen Satz und spitzen Zähnen auf ihr Opfer stürzen. Die bösartigen Gummiadler haben zudem die Angewohnheit, sich über die Köpfe der wehrlosen Wissenschaftler zu stülpen und diese in tollwütige Mutantenzombies zu verwandeln.

Was die Animationen der Gegner angeht, setzt **Half-Life** sich sofort an die Genrespitze. Die Aliens laufen, schießen und kämpfen unglaublich realistisch und haben deutlich flexiblere Bewegungen auf Lager als ihre Genre-Kollegen. Von der angekündigten revolutionären KI ist in **Day One** dagegen wenig zu sehen. Auch künstliche Intelligenz braucht Zeit, um sich zu entfalten – doch dazu beißen hier entweder die Gegner oder der Spieler viel zu schnell ins Gras. Lediglich die Krieger, denen Sie am Ende des ersten Tages begegnen, nutzen vereinzelt Deckung und schleichen sich auch mal von hinten an.

Ein Wachmann hilft Ihnen gegen einen mutierten Forscher.

Ein Hologramm erklärt zu Beginn die grundlegende Bedienung.

Spannung im Schacht

Der Weg in die rettende Sicherheit führt zur Oberfläche. Sie schießen sich durch Labors und Lagerhallen allmählich bis an die frische Luft – auch wenn die sich dann als bleiverseucht entpuppt. Die meisten Aufzüge funktionieren nicht mehr, oft klettern Sie waghalsig an wackligen Eisenleitern schmale Schächte empor oder krabbeln durch Lüftungsrohre. **Half-Life** bietet anstelle streng unterteilter Levels eine durchgehende Umgebung. Anders als **Unreal** lädt es nicht einen großen Batzen 3D-Daten auf einmal, sondern unterteilt die Welt in kleine Häppchen (in **Day One** sind es genau 36). Neue Daten werden an Stellen mit begrenzter Sichtweite in den Speicher geschaufelt, etwa zwischen zwei engen Kurven. **Half-Life** lädt sehr oft nach, dafür können Sie aber bereits nach wenigen Augenblicken weiterkämpfen.

In einer kurzen Sprungsequenz hüpfen Sie dank der Holzkisten über den tiefen Abgrund.

Peter Steinlechner

Wow, was für ein Tag

Ist das wirklich ein 3D-Shooter, oder bin ich hier versehentlich in eine Art Alien-Film auf Speed geraten? Half-Life Day One präsentiert sich spielerisch zwar »nur« grundsolide, aber durch das abgefahrene Drumherum wird's zum echten Ereignis. Der schräge Anfang sorgt für Spannung ab der ersten Minute, und auch die Story ist um Klassen besser als die üblichen 3D-Hintergrundgeschichten. Welche dunklen Pläne haben die Militärs, woher kommen die Aliens, und wer ist der Aktenköfferchen-bewehrte Regierungsvertreter, den ich in der Ferne seelenruhig an seiner Krawatte herumfummeln sehe?

Warten auf die Vollversion

Zwischendurch ist mir ein bißchen viel spielerisches Einerlei dabei, zumal sich die Levels arg grau präsentieren. Optisch opulent wird's erst gegen Ende der OEM-Version. Schade auch, daß man von den angekündigten KI-Fortschritten bislang nur wenig sieht, Unreal wirkt da schlauer.
Ich traue dem fertigen Spiel aber zu, diese Kritikpunkte restlos auszubügeln.

Funkensprühend sammelt ein Alien frische Kraft für die nächste Blitz-Attacke.

Erst ist alles friedlich, dann explodiert das Testlabor, Freeman landet für Sekunden in einer mysteriösen Dimension und findet die Station dann zerstört vor.

Alien-Hunde greifen mit Energie-Schock-wellen an.

Selbständiges Visier

In Day One lassen sich bereits fünf der 15 Waffen aus der Vollversion ausprobieren. Anfangs verkloppen Sie die Aliens mit einer Brechstange. Später finden Sie auch Pistole, Schrotflinte und MP sowie Handgranaten. Jeder Schießprügel muß regelmäßig nachgeladen werden, sonst klickt der Hammer ohne Auswirkungen ins Leere, und Sie sind ganz schnell ein Bildschirmleben los. Wo sich in Unreal oder Jedi Knight nur die Projektile selbständig dem Gegner nähern, schaltet sich in Half-Life das Fadenkreuz jeder Waffe automatisch auf das nächste Ziel.

Hardware-Hunger

Grafisch präsentiert sich Half-Life auf der Höhe der Zeit. Das Programm basiert auf einer verbesserten Quake 2-Grafikengine. Neben einer deutlich aufgebohrten Farbtiefe – 32-bit werden sogar ohne 3D-Beschleuniger unterstützt – bietet es neue Effekte wie realistische Schatten. In Sachen Hardware präsentiert sich Day One stellenweise fast so hungrig wie Unreal. Wer eine 3D-Karte im Rechner hat, muß wegen des verwendeten OpenGL-Treibers mindestens in einer Auflösung von 512 mal 384 Pixeln spielen. In den Innenlevels läuft das Programm ab einem Pentium 166 ruckelfrei, aber in den Außenwelten stockt es dann gewaltig. Der Software-Modus schluckt zwar in den höheren Auflösungen noch mehr Prozessor-Power, dafür läuft der niedrigste VGA-Modus auf langsameren Rechnern flüssig und sieht gut aus. Wir nehmen die Vollversion von Half-Life voraussichtlich im nächsten GameStar unter die Lupe – gemeinsam mit dem Mehrspieler-Modus, der in Day One noch fehlt. PS

Half-Life Day One

Genre: 3D-Action
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch
Preis: (nur als OEM-Version)
Spieler: Einer
Hersteller: Valve
System: Windows 95
Anleitung: Englisch
Festplatte: ca. 200 MByte
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	P166, 32 MB, 4x CD, 3Dfx oder P233, 32 MB, 4x CD	Pentium II 233 64 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar
Multiplayer	In OEM-Version nicht vorhanden

Keine Wertung, da dem Vorabtest die abgespeckte OEM-Version zugrunde liegt.

Erstklassiger Einstieg in ein 3D-Abenteuer.

Organisiert gegen den Terror

Rainbow Six

Nur mit einem Fadenkreuz bewaffnet kämpfen Sie im Auftrag von Tom Clancy gegen Bombenleger und die Computer-KI.

Die ganze Welt ist ein Hort des Terrors. Zumindest in den Romanen von Tom Clancy. In seinem neuesten Werk **Rainbow Six** sind heimtückische Terroristenbanden rund um den Globus am Werk. Nur die Jungs der mobilen Eingreiftruppe Rainbow können diesem finsteren Treiben Einhalt gebieten – und deren Kommandeur sind Sie.

Einsätze in aller Welt

Vor jeder Mission bekommen Sie in einem simplen Textbriefing alle Infos zum aktuellen Fall und die Hintergründe dazu verabreicht. Sei es einen besetzte Botschaft in Belgien, gekidnappte Entwicklungshelfer im Dschungel oder ein verminte Ölbohrinsel in der Nordsee, Ihr Geheimdienst ist bestens unterrichtet. So stellt er Ihnen Blaupausen der Zielgebäude zur Verfügung, auf denen Sie das Vorgehen Ihrer Mannen detailliert planen.

Allein gegen die CPU

Allzuviele Gedanken um die bis zu acht Anti-Terrorkämpfer müssen Sie sich nicht machen. Jeder Recke verfügt zwar über eine stattliche Anzahl von Eigenschaften, die den Umgang mit Feuerwaffen, Granaten und elektronischem Gerät charakterisieren, doch die Unterschiede in den Auswirkungen sind minimal. Deshalb ist es, von den Waffen mal abgesehen, auch ziemlich egal, mit welchem Equipment Sie sich in die 3D-Actionszenen wagen. Stets gilt: Ein schneller Ballerfinger ersetzt jede noch so sorgfältig geplante Strategie. Meistens werden Sie sich dabei erwischen, wie Sie im Alleingang sämtliche Terroristen ausschalten. Ihre Bundesgenossen kommen Ihnen dabei genauso oft störend in die Quere, wie sie sich als hilfreiche Co-Schützen beweisen. Aber selbst wenn Sie eine Mission nur als einziger überleben sollten – spätestens bis zum nächsten Einsatz kommt garantiert Nachschub. MIC

Der Terrorist hatte keine Chance die Bombe im Faß zu zünden.

Dank Autoziel-Funktion haben Sie plötzlich auftauchende Gegner immer im Visier.

Mick Schnelle

Action ohne Plan

Mann, was bin ich von Rainbow Six enttäuscht. Was bringt mir der schönste (wenn auch umständlich zu bedienende) Planungspart, wenn die Vorgaben doch überflüssig sind. Spätestens nach vier Einsätzen merken Sie, daß Sie auch ohne echten Plan ans Ziel kommen.

Okay, der 3D-Teil macht schon Spaß. Als cooler Special-Forces-Soldat mit dem Gewehr im Anschlag auf Terroristenjagd zu gehen, motiviert mich mehr, als zottelige Monster in einem 08/15-Gewölbe zu erlegen. Außerdem sind die Einsätze ziemlich abwechslungsreich. Am ehesten werden Sie Rainbow Six mögen, wenn Sie die spannende Buchvorlage kennen. Ohne dieses motivierende Ambiente-Plus bleibt nur ein Standard-3D-Shooter übrig.

Rainbow Six

Genre:	Action	Hersteller:	Redstorm Entertainment
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

63% Spielspass

Wenig spektakulärer 3D-Shooter.

Elementar, lieber Korban

Das 5. Element

Das Böse bedroht die Welt, nur die Kraft der Elemente kann sie retten – der perfekte Hintergrund für einen Kinofilm, und für ein 3D-Action-Spiel sowieso.

Korban brutzelt einen Zorg-Bösewicht mit seiner Energiestrahl-Wumme.

Herbst '97 war es, als Luc Bessons extravaganter Sciencefiction-Streifen **Das Fünfte Element** in den Kinos lief. Ein gutes Jahr später erscheint nun das gleichnamige Spiel, das auch grafisch keinen taufrischen Eindruck mehr macht.

Schöne und Biester

In der Gestalt von Taxifahrer Korban oder Weltenretterin Leeloo begeben Sie sich auf die Suche nach vier Elementsteinen. Dabei ist der rothaarigen Außerirdischen die örtliche Polizei genauso auf den Fersen wie die Schergen von Oberfiesling Zorg. Zu Beginn der meisten Levels können Sie sich für eine der Hauptfiguren entscheiden. Welche Wahl Sie treffen, bleibt sich prinzipiell gleich: Denselben Komplex gilt es anschließend auf etwas anderem Weg noch mit der zweiten Person zu durchqueren. Während Korban auf schwere Waffen setzt, verteidigt sich die grazile Heldin mit Schlägen und Tritten. In bester Prügelspiel-Tradition beherrscht Leeloo auch besonders effektive Kombinationen, die jeden Gegner von den Füßen hauen. Korban erweitert dafür im Spielverlauf sein Waffenarsenal um Schnellfeuergewehre und Energiestrahler.

Verschlungene Wege

Ihren Helden blicken Sie in **Tomb Raider**-Manier von hinten über die Schulter. Die Kamera folgt den Bewegungen nur träge. Mangels Automap verliert man in den weitverzweigten Komplexen leicht den Überblick; über die Levels verteilte Teleporter und Schalter machen die Orientierung nicht unbedingt leichter. Manche Rätsel sind außerdem unter Zeitdruck zu lösen. Die 3D-Grafik bietet kaum markante Anhaltspunkte; die meisten Gebäude bestehen aus wenigen, tristen Texturen. Helden und Gegner sehen etwas kantig aus, überzeugen aber mit sauberen Animationen. Das Spiel wird von stimmungsvoller, teilweise fetziger Musik untermalt. Die Videos zu Spiel- und Levelbeginn sind ausnahmslos Original-Ausschnitte aus dem Kinofilm. CS

An manchen Stellen hangelt Leeloo über Abgründe hinweg.

Christian Schmidt

Stimmungstief

Ich mag den Film, und beim Betrachten der Videoschnipsel schlich sich dann auch ein seeliges Lächeln auf mein Gesicht. Leider wich es allzubald einem herzhaften Gähnen.

Die flotten Kämpfe und gelegentlichen Mini-Rätsel sind für dieses Genre durchaus akzeptabel. Aber die eintönige Grafik läßt keine Atmosphäre aufkommen – und in der lag ja gerade die Stärke des Films. Schade, denn die Kampftechniken sorgen an sich für eine gelinde Herausforderung.

Der schwerfällige Polizist ist ein leichtes Opfer für die wendige Leeloo.

Das Fünfte Element

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Kalisto
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 10 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 24 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

63% Spielspass

Die Klopperei wird dem Film nicht gerecht.

Um Kopf und Kragen

Hedz

Briefmarken, Bierdeckel, Gartenzwerge – Menschen haben einen Hang zum Sammeln. Diesem Naturtrieb dürfen jetzt auch PC-Fans frönen.

Mit einer farbenprächtigen Explosion zerbröselt die Rakete des Soldatenjeeps einen konkurrierenden Hed.

Christian Schmidt

Kopfarbeit

Daß das Multiplayer-betonte Hedz auch im Solospiel eine echte Herausforderung ist, hätte ich nicht erwartet. Im Prinzip dreht sich alles um die sammelbaren Köpfe und deren unterschiedliche Fähigkeiten. Doch mit dem geschickten Einsatz des richtigen Heads kommen Sie in den großen Levels oft weiter als mit blindwütigem Voranstürmen. Daß sich einige der 225 Figuren sehr ähneln oder im Spiel wenig sinnvoll sind, kann ich verschmerzen.

Aber warum muß die Levelgrafik nur so furchtbar billig aussehen? Quietschbunte Texturen und quaderförmige Räume sind nicht gerade der Gipfel der Designkunst. Glücklicherweise spielt das Aussehen der Umgebung im Multiplayermodus keine große Rolle – dort zählt nur rasante Action, und davon bietet Hedz genug.

In der Galerie können Sie Ihre Heads begutachten; hier zum Beispiel der »Wahnsinnige Clown«.

Stellen Sie sich eine Welt vor, in der alle gleich aussehen. Verwirrend, finden Sie? Das denkt sich auch die uniforme Alienrasse im Actionspiel **Hedz** und begegnet dem Übel auf Ihre Weise: Die Außerirdischen lassen auf der Erde Köpfe rollen, stülpen sich die geklauten Häupter über und treten mit frischgewonnenen Spezialfähigkeiten in farbenfrohen Arenen gegeneinander an.

Verwandlungskünstler

Sie sind einer dieser Alien-Sportler und kennen nur ein Ziel: Den Mitspielern die Köpfe abzujagen und den eigenen nicht zu verlieren. Fünf der begehrten Häupter tragen Sie zu Beginn mit sich herum (zwischen denen Sie jederzeit wechseln können). Ihre Spielfigur verwandelt sich daraufhin in eine der kuriosen Gestalten und verfügt über deren Angriffstechnik. So feuert ein zwielichtiger Gangster Maschinengewehrsalven auf die Gegner, ein Doppeldeckerpilot läßt Bomben zu Boden fallen, oder ein Elvis-Verschnitt wirft mit Schallplatten um sich. Hat eine Figur zu viel Schaden genommen, springt ihr der Kopf von den Schultern und kullert im Level herum. Herrenlose Häupter sollten Sie schnellstmöglich aufsammeln, um sie im Rucksack zu verstauen.

Sammeln in 3D

Ihre Spielfigur sehen Sie von hinten; die Kamera behält das Geschehen immer gut im Blick und stellt sichtverdeckende Elemente transparent dar. Im Solomodus arbeiten Sie sich durch 20 Levels vor. Innerhalb der weitläufigen Komplexe sammeln Sie nach und nach neue der insgesamt 225 Köpfe. Die eigentliche Levelgrafik sorgt mit langweiligen Texturen und grobschlächtigen Gebäuden für gelegentliches Gähnen. **Hedz** ist besonders auf Mehrspielerpartien mit bis zu acht Kopfjägern ausgelegt. CS

Unser Russen-Jet kann auf die Benutzung der Seilbahn verzichten.

Hedz

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Hasbro Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 190 MByte
Spieler:	Einer bis acht (im Netzwerk/Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 24 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

73% Spielspass

Flotte Action im Netz, fordernd im Solospiel.

Barrage

Rasante Action in schönen Landschaften.

Zischend fauchen Raketen über die idyllische Hügelumgebung.

Glaubt man dem Fluggefühl, steuern Sie in **Barrage** eine Mischung aus UFO und Helikopter – mehr wird dem Spieler nicht verraten. Wie auch immer: In dem Actionspiel schießen Sie ordentlich Feindesmassen ab und erledigen unter Zeitdruck simple Aufgaben. Zum Beispiel sammeln Sie Energiebojen oder suchen in einem Tunnelsystem erst den Endgegner und dann den Ausgang. **Barrage** bietet fünf Szenarien, darunter eine Weidelandschaft, einen Canyon oder das in glitzernde Großstadtlichter getauchte Chicago. Auf die sonst übliche Hintergrundstory um böse Aliens verzichten die Entwickler, dafür dürfen Sie sich nach jedem Einsatz in einer Hiscore-Liste verewigen. PS

Peter Steinlechner

Nette Ballerorgie

Barrage hat die gleichen Vorzüge wie ein typischer Spielhallenautomat. Ein paar Runden freut man sich über die Grafik, kämpft sich dann an die Spitze der Hiscore-Liste, und irgendwann reicht's. Schade nur, daß die Explosionen so schwach sind. Selbst die bei höchster Detailstufe atemberaubende Landschaft kann für dieses Manko nicht so recht entschädigen. Wer zwischendurch wieder mal wild ballern möchte, kommt auf seine Kosten.

Barrage

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 60 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte

Spieler: Einer bis acht (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200	Pentium 2/233
16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	32 MB, 4fach CD 3Dfx-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo 2-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

61% Spielspass

Ordentlicher Ersatz für teure Spielhallentage.

Action mit Knarre und Mana

O.D.T.

Mit Magie und roher Gewalt kämpfen Sie sich durch eine Fantasy-Welt mit garstigen Monstern und bösen Überraschungen.

Eine üble Seuche wütet irgendwo in einem Fantasy-Land. Mit einem mächtigen Luftschiff flitzt ein tapferes Heldenquartett von einem Ort zum anderen, um per Heilkristall die Kranken zu kurieren – da stürzt der fliegende Kahn ab. Nun ist es im Actionspiel O.D.T. an Ihnen, als eines der Besatzungsmitglieder 20 verstreut herumliegende Fläschchen, die das Medikament enthalten, einzusammeln.

Im Küchenlevel tobt ein irrer Pizzabäcker.

Furchtloser Vierer

Vor Spielbeginn bestimmen Sie, ob Sie lieber als einer von zwei kräftigen Kämpfern, als leichtfüßige Amazone oder als Magier losziehen wollen. Letzterer hat einen Raben als ständigen Begleiter, der mit waghalsigen Flugmanövern die Gegner ablenkt. In O.D.T. ist hauptsächlich ein flinker Finger am Abzug gefragt. Insgesamt ballern Sie mit vier unterschiedlichen Waffen. Deren Wirkung steigert sich im Spielverlauf ganz beträchtlich; aus dem einfachen Energieblitz etwa wird später ein tödliches Blitzgewitter. Außerdem lernen Sie 16 magische Sprüche und hauen der versammelten Monsterschar mit ausreichend Mana auch Feuerzauber oder Lichtkegel um die Hörorgane.

Aliens und Untote

Ein einheitliches Feindbild läßt sich in O.D.T. nicht ausmachen. Je nach Umgebung kämpfen Sie gegen Zombies oder Geister, bekriegen sich mit Aliens oder machen aus stählernen Geschützen kümmerlich qualmende Blechreste. Alles in allem erforschen Sie sieben große Levels. Die Palette reicht von Dschungellandschaften über einen rostroten Maschinenpark bis hin zu einer Großküche mit messerschwingenden Maestros. Neben Extras wie Bonus-Leben und Handgranaten findet Ihr Protagonist gelegentlich auch lila Leuchtkugeln. Damit verändern Sie in Rollenspiel-Manier ein paar seiner Charakterwerte, etwa Stärke oder Abwehrkräfte. Den Spielstand dürfen Sie nur an vereinzelten Speicherpunkten sichern. PS

Bei Boßgegnern sucht die Kamera zur besseren Übersicht viel Abstand.

Peter Steinlechner

Originell, das Teil

Auf den ersten Blick erinnert O.D.T. dezent an einen actionlastigen Tomb-Raider-Klon ohne Lara, auf den zweiten offenbart es aber genug Eigenheiten. Mir hat es vor allem das Waffenaufrüsten und Magie-Sammeln angetan. Letztlich ist es zwar ziemlich egal, ob ich zum Ballermann oder Blitzzauber greife – aber die Grafikeffekte und ein ordentlich ausgebauter Protagonist motivieren durchaus.

Land der tausend Tode

Ärgerlich: Bei Feindkontakt kann ich mein Bildschirmleben oft gleich abschreiben – nicht weil die Gegner zu stark wären, sondern weil meine Spielfigur chancenlos über einen Abgrund in den sicheren Tod gestoßen wird. Da ist es doppelt unverständlich, daß ich meinen momentanen Spielstand nicht jederzeit sichern darf.

O.D.T.

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Psygnosis
System: Windows 95
Anleitung: Englisch (Deutsch in Vorb.)
Festplatte: ca. 3 bis 300 MByte
Spieler: Einer
3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

69% Spielspass

Trotz Schnitzern insgesamt nettes Actionspiel.

Kampf dem Todesvirus

V2000

Blitzgeschwind brettern Sie in einem Superflieger durch detaillierte 3D-Landschaften und bekämpfen eklige Krabbelarmeen.

Die Grafik ist schick, erkauft sich die Details aber durch starke Nebelbildung.

Auf CD: Spielbare Demo

Die Außerirdischen in V2000 haben einen besonders hinterhältigen Weg gefunden, feindliche Planeten zu erobern. Statt vor Ort zu kämpfen, schleusen Sie einen Virus ein, und prompt mutiert die örtliche Tierwelt. Aus harmlosen Waldläusen werden gruselige Riesenmonster, Spinnen spucken gewaltige Mengen an Giftschleim, und böse Haie werden zu ganz besonders bösen Haien. Ihre Aufgabe ist es, bis zu 30 Missionen erfolgreich zu bestehen und die Biester unter Wasser, zwischen alten Burgen oder in einer Amazonas-Szenerie zu erledigen. V2000 ist eine Neuauflage des Klassikers Virus aus dem Jahre 1980 und stammt wie dieser von David Braben, der vor allem seit Elite Kultstatus genießt.

Flitze-Flieger

Ihr Kampfschiff steuern Sie zwar mit nur wenigen Tasten, aber dabei verhält es sich wie eine Mischung aus Hovercraft und Flugzeug. Vollbremsungen können Sie vergessen, statt dessen müssen Sie umdrehen und Gegenschub geben. Außerdem eiert der Flitzer auch bei Stillstand immer ein bißchen in der Luft herum, und das Fadenkreuz will dennoch genau auf das Ziel ausgerichtet werden.

Das Grundgerüst der Missionen ähnelt sich immer – Menschen einsammeln, Käfer vernichten, und ab in den nächsten Level. Dabei sorgen aber zusätzliche Faktoren für Abwechslung. Mal stehen Sie unter Zeitdruck, müssen ausnahmslos alle Schutzbefohlenen in Sicherheit bringen oder können feuerspeiende Drachen erst vom Himmel holen, nachdem Sie Lenkraketen gefunden haben.

Verschlungene Missionspfade

Neben einem schier unerschöpflichen Vorrat an Bonuswaffen, Schutzschilden und sonstigen Extras verstecken sich in fast jedem Level zusätzliche Ausgänge. Die einzelnen Missionen sind nur teilweise linear verknüpft. Um auf dem Alienplaneten die außerirdische Gefahr endgültig zu besiegen, müssen Sie längst nicht alle 30 Einsätze erledigen – mit den richtigen Pforten überspringen Sie besonders schwierige Levels. Gelegentlich können Sie bereits erledigte Aufträge auch nochmals ansteuern und dort einen anderen Weg einschlagen. PS

Das gelbe Fadenkreuz müssen Sie manuell auf den markierten Hai aufschalten.

Peter Steinlechner

Nur für Steuerkünstler

Können Sie sich vorstellen, einen übernervösen Gummiball zu lenken? Wenn ja, dann ist V2000 das Richtige für Sie. Der Spielspaß hängt entscheidend davon ab, ob Sie mit dem Flugverhalten Ihres Kampfschiffs zurechtkommen. Die Vielfalt an originellen Missionen, gepaart mit witzigen Details, ist dagegen die Stärke des Programms.

Viren im Heuhaufen

Einen Nachteil haben all die versteckten Details aber. Meist erledige ich unter Volldampf die feindlichen Krabbelarmeen, erst dann mache ich mich auf die Suche nach Extras. So muß ich für jedes Powerup umständlich die gesamte Karte durchstöbern. V2000 hat jede Menge Charme, aber in den späteren Missionen hätte ich mir mehr Kämpfen statt Suchen gewünscht.

V2000

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Ubi Soft
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 100 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 120 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MB, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

74% Spielspass

Actionspiel um einen flitzigen Schwebegleiter.

Ewige Jagdgründe

Deer Stalker

Nichts für Warmduscher: Richtige Rednecks schießen eigenhändig ihren Brötchenbelag.

Nur mit viel Phantasie läßt sich der Visier-Pixelbrei als Beute identifizieren.

Heinrich Lenhardt

Bock geschossen

Es hat schon etwas für sich, in einen Teich zu waten, den Lockruf der Ente anzustimmen und dann geduldig zu warten, bis ein leichtfertiges Exemplar dieser Gattung vor die Flinte flattert. Geradezu transzendentale Qualitäten hat das Besprühen mit »Eau de Hirsch«, um während des Anschleichens keinen verräterischen Menschengeruch preiszugeben. Aber ganz ehrlich, liebe Redneck-Kollegen: Müsste ich mich von den Früchten meiner Jagdaktivitäten ernähren, wäre mir der Hungertod sicher. Ewig und drei Tage durch den Forst zu schleichen, bis so ein Mistvieh vor dem Lauf auftaucht, sättigt nicht.

Reh oder Baumstumpf?

Die hoffnungslos veraltete 3D-Engine macht es mit ihrer Grobgrafik unmöglich, aus der Ferne ein Reh von einem Baumstumpf zu unterscheiden. Nach kürzester Zeit wird die Beutesuche langweilig. Naheliegende Fun-Features wie dressierbare Jagdhunde oder verschreckbare Sonntagsspaziergänger haben sich die Designer leider verkniffen. Als Billigbelustigung ist Deer Stalker für zehn Minuten tauglich, aber spielerisch und technisch weilt das Programm zu sehr hinterm Mond.

Die Keule schnallte sich in grauer Vorzeit der Haushaltsvorstand an den Wanst, um die Grundlage fürs Abendessen zu erlegen. Doch bei der ungünstigen Konstellation »Säbelzahntiger frißt Jäger« blieb abends die Küche kalt. Heutzutage liegen die Jagdgründe im Supermarkt, seines Zeichens ein sicherer Weidegrund für die Schnitzel-Beschaffung: Von der bereits toten, abgepackten Beute werden Sie garantiert nicht gebissen.

Wenn es heute doch noch Menschen mit Flinten in die Wälder treibt, um niedlichem Rotwild nach dem Leben zu trachten, steckt »sportlicher Ehrgeiz« dahinter. Als tierliebender erweist sich da die programmierte Pirsch: Seit die Billigproduktion **Deer Hunter** in den US-Verkaufscharts sogar heilige Kühe wie **Unreal** und **StarCraft** hinter sich ließ, hat das Jagdfieber die Software-Industrie ergriffen. Kein Wunder; mit relativ bescheidenen Entwicklungskosten läßt sich Halali-Schonkost für Gelegenheitsspieler produzieren.

Bye-bye, Bambi

Ein bißchen mehr als den üblichen 2D-Shareware-Charme verspricht Xatrix Entertainment (**Redneck Rampage**). Ihr neues Werk **Deer Stalker** ist ähnlich jugendungefährdend wie der »Förster vom Silberwald«. Als grünberockter Jäger lauern Sie in vier Jagdgebieten süßen Hirschen, niedlichen Enten, drolligen Truthähnen und unschuldigen Wildschweinen auf, mit Waffe und Munition nach Wahl. Im Gegensatz zu üblichen 3D-Shooter-Gegnern rennt das Wild nicht auf Sie zu, sondern haut bevorzugt ab. Statt durch den Wald zu marodieren, müssen Sie ganz behutsam umherschleichen, verräterisch knackende Zweige umschiffen und gelegentlich einen Lockruf ausstoßen. Das war's dann auch schon mit taktischen Feinheiten: Laden, Schießen und erneutes Pirschen bestimmen die digitale Trophäenjagd. HL

Fällt eine durchschnittlich begabte Ente auf diesen Köder herein?

Deer Stalker

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Einsteiger	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 60 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 4fach CD	Pentium 233 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

28% Spielspass

Kurzfristig kurios, langfristig langweilig.

Strategie

Jörg Langer

Vor einem Monat bat ich Sie um Ihre Meinung zu Echtzeit contra Rundenstrategie. Dalibor Petrovic schrieb mir, das Wort »Strategie« sei bei Echtzeitspielen fehl am Platze. Die **Demonworld**-Demo habe ihn überzeugt, daß Hexfeld-Taktik nicht langweilig sein muß. Dirk Ameling wäre ein **Panzer General** in Echtzeit am liebsten, dazu Forschung und Aufbau – allerdings keine Alibi-Gebäude, die nur Truppentypen freischalten. Michael Söllner sieht den leichten Einstieg als größten Vorteil des Echtzeit-Genres. Rundenstrategie erschien ihm plötzlich öde und kompliziert. Erst **Incubation** fesselte ihn wieder – dank Tiefgang und guter Präsentation.

Tiefgang und ansprechende Präsentation, Echtzeit-Phasen und Rundentaktik vereint **Jagged Alliance 2**. Ich konnte das Söldner-Spektakel bereits mehrere Tage lang testspielen – und war begeistert. Wieso, lesen Sie im ausführlichen Vorabtest.

Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeld-taktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	6/98	**90%**
2	Civilization 2 Gold	Strategie	8/98	**90%**
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	**89%**
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	**89%**
5	Anno 1602	Aufbauspiel	5/98	**88%**
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	**88%**
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	**88%**
8	Incubation	Taktik	11/97	**87%**
9	Dynasty General	Taktik	10/98	**86%**
10	Mech Commander	Echtzeit-Strategie	8/98	**86%**
11	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	**86%**
12	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	**86%**
13	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	**86%**
14	Commandos	Echtzeit-Strategie	7/98	**85%**
15	Master of Orion 2	Strategie	-	**85%**
16	Constructor	Aufbauspiel	10/97	**85%**
17	Dune 2000	Echtzeit-Strategie	9/98	**84%**
18	Lords of Magic	Strategie	1/98	**84%**
19	Siedler 2	Aufbauspiel	-	**84%**
20	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	**83%**
21	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	**83%**
22	Panzer General 3D	Taktik	12/97	**82%**
23	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	**81%**
24	Knights and Merchants	Aufbauspiel	10/98	**80%**
25	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	**80%**

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt

Tests

Vorabtest: Befreiungskrieg mit filmreifer Story

Jagged Alliance 2

Kein Genremix ist gelungener: Der fiktive Kleinstaat Arulco wirkt durch die Verkettung von Taktikkämpfen, Söldner- und Ressourcenmanagement sowie ausgefeilten Charakteren echter als jede andere Strategiespiel-Welt.

Vom Paradies zur Hölle: Arulco war lange Zeit ein fiktiver Vorzeige-Zwergstaat, irgendwo in der Dritten Welt. Die Königsfamilie wurde alle zehn Jahre vom Volk durch Wahlen legitimiert. Einige Silber- und Goldminen erlaubten öffentliche Schulen und medizinische Versorgung. Die Bürger lebten von den Erträgen ihrer Äcker; sie waren nicht reich, aber zufrieden. Dann begann alles aus dem Ruder zu laufen.

Facts

- 11 Städte
- 51 Söldner
- 18 rekrutierbare NPCs
- 84 sonstige NPCs
- 2 Höhenstufen und 3 Untergrund-Ebenen

Der frisch gewählte König Enrico Shivaldori heiratete eine Rumänin namens Deidranna Reitman. Kurz darauf wurde sein Vater vergiftet, alle Indizien wiesen auf Enrico hin. Dieser entkam selbst nur knapp einem Mordkomplott und tauchte unter. Fortan herrschte seine holde Gattin, die sich als Diktatorin entpuppte. Während sie die Armee stark vergrößerte, mußte die Bevölkerung in den Minen schuften. Denunzianten, die Armee und vor allem Deidrannas Leibgarde machten es fortan lebensgefährlich, bei der Erwähnung der Herrscherin auch nur zu husten.

Häuser werden entweder mit Grundrißlinien oder transparentem Dach gezeigt.

Im Dienst der Gerechtigkeit

Als ruhmreicher Angehöriger der Söldner-Organisation A.I.M. haben Sie in Jagged Alliance 2 den Job, Arulco zu befreien. Der untergetauchte König Shivaldori stattet Sie mit etwas Startkapital aus. Damit werben Sie Söldner an und landen im schwach verteidigten Norden des Landes. Hierher hat Deidrannas Garde die letzten Rebellen getrieben. Zunächst müssen Sie mit diesen Kontakt aufnehmen – kein leichtes Unterfangen, denn die Einwohner sind mißtrauisch und ängstlich. Von den Rebellen erhalten Sie Ihren ersten Auftrag: Ihr Trupp soll die Straße zur Kleinstadt Drassen freikämpfen und Vorräte organisieren. Zufällig ist Drassen auch eine von zwei Städten im Land, die über einen Flughafen verfügen – Ihre einzige Möglichkeit, sich Nachschub und Munition schicken zu lassen.

Indem Sie bestimmte Sektoren einnehmen und Aufgaben erfüllen, treiben Sie die Story voran. Spielgrafik-Zwischensequenzen zeigen, was die böse Diktatorin gerade ausheckt. Wenn dann verstärkt Luftangriffe einsetzen, Meuchelmörder auf Sie warten und größere Kontingente der Leibgarde heranmarschieren, scheint der königliche Palast nicht am anderen Ende eines Zwergstaats zu liegen, sondern in einer weit entfernten Galaxie...

Heftiges Gefecht in einem Waldstück: Deidrannas Schergen links feuern auf unsere Söldner rechts oben und richten bei Blood 36 Punkte Schaden an.

Hier sehen Sie knapp ein Fünftel der im Spiel enthaltenen Charaktere.

Völlige Freiheit

Normale Strategiespiele setzten Ihnen stur eine Mission nach der anderen vor. Auf diese Art bekommen die Designer im Idealfall einen geschickt ansteigenden Schwierigkeitsgrad und eine spannende Story hin. Jagged Alliance 2 schafft dasselbe – läßt Ihnen aber vollkommen freie Hand, wie Sie den Befreiungskampf anpacken. Das fängt schon beim Spielstart an: Wieviele und welche Söldner Sie mitschleifen, ist nur durch Ihre Knete beschränkt. Welche Aufgaben ihre Söldner übernehmen, wo sie Patrouille laufen, welchen Sektor sie angreifen, bleibt Ihnen überlassen.

Die Übersichtskarte zeigt den gesamten Sektor auf einmal, mitsamt Ihren Leuten.

Für reichlich Abwechslung sorgt auch Ihr Team. Alle Mietsoldaten haben ihre Stärken und Macken, und vor allem ihre individuelle Sprachausgabe. Vom schweizerischen Sicherheitsmann mit einem Faible für Nachteinsätze über den hochmütigen Engländer bis zum heißblütigen Südländer sind zahlreiche Nationalitäten vertreten. Jeder der rund 70 rekrutierbaren Kämpfer ist ein Unikat, das Ihnen ans Herz wachsen oder aber gehörig auf die Nerven gehen wird. Manche können sich gegenseitig nicht leiden, andere verpetzen gerne ihre Kameraden. Durch Kämpfe und Training werden sie im Laufe des Spiels immer erfahrener. Umso schlimmer, wenn Ihnen ein Lohnkrieger verlorengeht – sei es durch Nichtverlängerung seines Vertrags oder vorzeitiges Ableben. Ach ja, durch Ausfüllen eines »Persönlichkeitsprofils« erschaffen Sie für sich selbst ein Alter Ego im Spiel.

Riesiger Zwergstaat

Arulco ist in 256 quadratische Sektoren aufgeteilt, die meisten enthalten Land und sind somit betretbar. Die Reise von einem Quadranten zum nächsten dauert je nach Terrain und Beförderungsmittel bis zu zwei Stunden Spielzeit – dank variabler Beschleunigung sind das aber für Sie nur wenige Sekunden. Jeder Sektor hat eine eigene, individuell designte taktische Karte mit Bäumen, Büschen, Zäunen, Häusern und anderen Bauwerken. Mit vielen der Einheimischen (NPCs) können Sie ein Schwätzchen führen. Manche Sektoren bilden zusammen Ortschaften – wenn Sie alle Quadranten einer Stadt befreien, gehört sie Ihnen. Fortan steigt die Loyalität der Bewohner, was sich auf die Produktion der zugehörigen Mine auswirkt. Sobald Sie auch diese freigekämpft und

Jörg Langer

Spannung bis zum Herzstillstand

Was ich allein in der Beta-Version erlebt habe, läßt den nächsten Schwarzenegger-Film wie die Sesamstraße erscheinen. Da werden Schüsse von drei Bäumen abgefälscht, bevor sie doch noch das Ziel treffen. Ein Gegner feuert aus nächster Nähe mit einer Schrotflinte an dreien meiner Leute vorbei. Fensterscheiben zersplittern, Benzintanks fliegen in die Luft. Meine Rebellin Ira gerät beim Marsch zum nächsten Arzt in einen Hinterhalt. Heldenhaft zieht sie sich kämpfend von Busch zu Busch zurück, bis sie den Sektor verlassen kann – um gleich wieder auf Gegner zu stoßen. Als ihre Kameraden endlich heran sind, liegt Ira schon bewußtlos am Boden. Ärztin Spider kann sie retten, doch sie wird sich nie wieder voll erholen.

Glaubhafte Spielwelt

Man muß Jagged Alliance 2 selbst spielen, um die Verkettung grundverschiedener Einzelteile zu einem homogenen Ganzen zu erleben. Bei keinem anderen Strategiespiel habe ich so sehr das Gefühl, mich in einer echten Miniaturwelt aufzuhalten. Es gibt keine willkürliche Unterteilung in Einzelmissionen, aber auch keine wirren Zufallskämpfe. Alles, was in Arulco passiert, hat Hand und Fuß. Wohlgemerkt, dies ist nur ein Vorabtest. Unsere Beta enthielt praktisch alle Funktionen, doch diverse Dinge wie Schwierigkeitsgrad, Verfügbarkeit der Waffen und Vorgehen der Gegner waren noch nicht völlig ausbalanciert. Vor allem davon wird es abhängen, wie gut das Spiel am Ende tatsächlich wird. Eines kann ich Ihnen verraten: Auf kein anderes Strategiespiel warte ich gespannter!

Die unscheinbare strategische Karte erlaubt eine Vielzahl von Aktionen: Ausrüsten der Söldner, Bewegen der Gruppen, Verteilung der Milizsoldaten (grüne Punkte). Hier befehlen wir gerade dem Söldner Joerg, als Ausbilder für Treffsicherheit zu fungieren.

einen Plausch mit dem Vorarbeiter gehalten haben, liefert sie Ihnen täglich einige Tausend Dollar Einnahmen – neben dem Verkauf überzähliger Waffen Ihre Hauptgeldquelle. Damit die befreiten Siedlungen auch befreit bleiben, sollten Ihre Leute eine Bürgermiliz ausbilden.

Vom Internet aufs Schlachtfeld

Der eigentliche Clou ist die Verknüpfung von strategischer Landkarte, taktischer Karte und Internet-Modus. Zwischen diesen Modulen können Sie jederzeit hin- und herwechseln. Die in zwei Stufen zoomende Landkarte zeigt in abstrakter Form die Gesamtlage. Dazu gehören Position Ihrer Söldner, Städte-Loyalität, Anwesenheit von Gegnern und Bürgermiliz sowie Standort und Ausbeutungsgrad der Minen. Neben der Karte sind Ihre Söldner aufgelistet. Mit einem Blick erkennen Sie, wo welcher Kämpfer was tut und wie lange sein Vertrag noch läuft. Befinden sich mehrere Söldner im selben Sektor, so können Sie deren Ausrüstung umverteilen, einen Sanitäter Verwundete verarzten lassen oder Ihren besten Schützen zum Ausbilder seiner Kollegen bestimmen. Ebenso einfach ist das Bewegen einer Gruppe: Draufklicken und einen Zielsektor auswählen, schon marschiert sie auf dem schnellsten Weg dorthin. Später werden Sie sogar mit Fahrzeugen und einem Helikopter unterwegs sein.

In manchen Sektoren können Sie in den Untergrund absteigen – hier führt Sie ein Schachteingang hinunter zur Mine von Drassen.

Tödliche MG-Salven

Die taktische Karte zeigt den momentanen Sektor aus der Nähe. Hier laufen Ihre Söldner nicht länger als kleine Kästchen, sondern als sehr gut animierte Figuren herum. In friedlichen Sektoren bewegen Sie Ihre Gruppe in Echtzeit. Dabei kann ein Söldner zum Marktplatz laufen, während der andere nach Gegenständen sucht. Sie fragen die Bewohner aus oder feilschen mit dem örtlichen Waffenhändler. Der rundenbasierte Modus wird erst aktiviert, wenn Bösewichte in nächster Nähe sind. Von nun an verbraucht jeder Söldner pro Kampfrunde Aktionspunkte für sämtliche Handlungen, etwa Nachladen, Schießen, Robben, Fallen entschärfen. Ihre Söldner sind beweglicher als je zuvor. Sie springen über Zäune, klettern auf Hausdächer, knien sich hin, laufen geduckt oder werfen sich zu Boden. Die Bedienung ist in Windeseile erlernt, nur Spezialbefehle, wie eine Sprengladung anbringen, erfordern ein kleines Icon-Menü.

Sie sehen nur das, was Ihre Leute sehen. Wenn ein Gegner als dunkler Schatten gezeigt wird, ist seine Position zwar bekannt, aber außerhalb des Blickfelds des momentan aktiven Söldners. Viele Gegenstände lassen sich im Kampf zur Deckung oder als Waffe benutzen – etwa ein gut gefüllter Treibstoffbehälter, hinter dem mehrere Gegner Schutz suchen. Einige Waffen können nun auch Salven abfeuern. Dann fliegen gleich mehrere

Geduckt rennende Soldaten sind im hohen Gras kaum zu sehen, auch nicht von Feinden.

Übers »Internet« haben Sie unter anderem Zugriff auf Söldnerauswahl, Teamstatistik und Waffenkauf.

Kugeln (gut sichtbar) herum, durchschlagen Holzwände oder werden zu Querschlägern. Bei Treffern erscheinen die verlorengegangenen Hitpoints über der Figur; außerdem ertönen Schreie oder mißmutige Kommentare.

Der Netz-Krieger

Im virtuellen Internet-Modus lesen Sie neue E-Mails, Aufklärungsberichte oder Statistiken. Außerdem heuern Sie Söldner online bei zwei Organisationen an, wobei A.I.M. neuerdings das Sortieren der Auswahlliste nach Kriterien wie Preis oder Erfahrung erlaubt. Viele der altbekannten Recken aus **Jagged Alliance** und dem Multiplayer-Ableger **Deadly Games** sind mittlerweile im Ruhestand und wurden durch neue Haudegen ersetzt. Allein mit der Auswahl Ihres Teams können Sie Stunden verbringen: Der eine Haudrauf ist in Sachen Kraft und Ausdauer unschlagbar, aber dafür so wendig wie ein 50-Tonner. Der nächste ist ein geschickter Sanitäter, weiß aber nicht, wierum er seine Knarre halten soll. Die Alleskönner sind so teuer, daß Sie sich Ihre Dienste zu Beginn kaum leisten können. Alle Verträge mit den A.I.M.-Soldaten werden für 24 Stunden, eine Woche oder 14 Tage abgeschlossen – je länger, desto günstiger. Zu Vertragsverlängerungen wird der Soldat nur bereit sein, wenn er sich gut behandelt fühlt, Ihr Befreiungskrieg erfolgreich verläuft und keine Berufsgenossen im Team sind, die er nicht mag.

Realistische Details

Als Chef des Befreiungskommandos müssen Sie Ihre Söldner immer wieder mal schlafen oder verarzten lassen. Ohne Nachtsichtgeräte ist es nicht ratsam, nach 20.00 Uhr noch im Feindesland herumzurennen. Die Aufteilung Ihrer maximal 18 Söldner in Gruppen bis zu sechs Mann will wohlüberlegt sein. Da Sie auf das Geld aus dem Edelmetall-Bergbau angewiesen sind, müssen Sie Minen erobern und halten.

Vom Wurfmesser über Pistolen und MPs bis hin zu Sturmgewehren und Mörsern existieren zahlreiche Waffen, und für diese meist mehrere Munitionstypen. Wer möchte, kann die Zahl der Schießprügel-Varianten bei Spielstart zusätzlich erhöhen. Drei Schwierigkeitsgrade, diverse Komfortoptionen sowie die Wahl zwischen Sciencefiction- und normalem Modus (in ersterem werden Sie auf sehr ungewöhnliche Gegner treffen) lassen keine Wünsche offen.

Zwischenbilder stimmen Sie während kurzer Nachladezeiten auf den gerade betretenen Sektor ein.

Auf dem Flugplatz holen wir eine größere Waffen-Lieferung ab.

Aufwand für Deutschland

Nichts wäre für **Jagged Alliance 2** schlimmer als eine miese Übersetzung, da sein Flair vor allem von den lästerlichen Sprüchen der Lohnkrieger herrührt. Jeder einzelne verfügt über 117 gesprochene Sätze und Ausrufe, die NPCs kennen etwa 15 Sprüche. Insgesamt kommt man so auf rund 9.000 einzelne Sprachdateien: Der deutsche Distributor mußte einigen Aufwand betreiben. Und Topware hat's gut gemacht – die deutschen Stimmen sind abwechslungsreich, passen zu den Söldnern und bringen den teils triefenden Zynismus astrein rüber. Die deutsche Version soll weltweit über einen Monat vor der amerikanischen in den Regalen stehen. LA

Jagged Alliance 2

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	SirTech
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 400 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium MMX 233 64 MByte RAM, 24fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Noch nicht endgültig bewertbar
Multiplayer	Nicht vorhanden

Keine Wertung, da dem Vorabtest eine Beta-Version zugrunde liegt.

Spannender taktischer Befreiungskrieg mit »guten« Söldnern.

Panzer gegen Orks

Spellcross

Die moderne Welt am Abgrund: Urplötzlich tauchen Horden von mythischen Monstern auf und beginnen, die Erde zu erobern.

Zwischen Häuserruinen liefert sich die Menschenarmee ein Feuergefecht mit den Monstern.

Die Generäle sind ratlos. Nach der Jahrtausendwende überrennt plötzlich allerlei magisches Getier Stadt um Stadt, und keiner weiß, woher die Biester kommen. Verzweifelt rüsten sich im rundenbasierten Strategiespiel **Spellcross** die letzten Truppen zum Widerstand.

Eroberungspläne

Auf einer strategischen Übersichtskarte planen Sie als Jung-Offizier den Gegenangriff. Erträge aus eroberten Territorien können Sie in neue Einheiten oder in die Forschung investieren. Durch letztere erzielen Sie nicht nur Waffen-Upgrades, sondern erfahren nach und nach auch mehr über Ihre mysteriösen Widersacher. Einzelnen Truppenverbänden dürfen Sie einen Kommandanten zuordnen, der die Kampfkraft der Männer steigert. Nach einer Schlacht rüsten Sie Ihre Verbände außerdem mit neuen Technologien aus und füllen angeschlagene Einheiten mit mehr oder weniger erfahrenen Soldaten wieder auf Sollstärke. Es steht Ihnen frei, wieviele Runden Sie für die Organisation Ihrer Armee einsetzen; allerdings erschöpfen sich die Erträge Ihrer Besitzungen mit der Zeit, und die Gefahr eines gegnerischen Überraschungsangriffs steigt.

Schlichte Schlacht

Die Kämpfe bestreiten Sie auf isometrischen Landschaftskarten, über die ihre spärlich animierten Armeen zuckeln. Auf einen Rechtsklick hin zeigen Ihnen farbige Markierungen, in welchem Radius sich die Einheit noch bewegen kann. Lassen Sie einen Verband ohne Auftrag stehen, beginnt er, sich zu verschanzen. Auf diese Weise errichten Sie schlagkräftige Abwehrgürtel. Anfangs versucht der Computer meist stur, Ihre Stellung zu überrennen. Später kommen über fliegende Einheiten, Fernkämpfer und Zaubersprüche neue Herausforderungen ins Spiel. Verwundete Teile einer Einheit können im nächsten Zug wieder geheilt werden. Ihre Truppen gewinnen an Erfahrung und verbessern langsam ihre Kampfstärke. CS

Die Balliste knackt bevorzugt Panzer.

Christian Schmidt

Taktik-Snack

SCI filterte aus dem augenscheinlichen Vorbild X-Com geschickt jene Elemente heraus, die für Motivation sorgen. Durch den Verzicht auf spieltechnischen Ballast klickt man sich relativ unbeschwert durch die Spielfelder.

Die taktischen Finessen eines Panzer General suche ich freilich vergebens; und erst wenn die Chaos-Armeen aufrüsten und mit Fernwaffen, allerlei Fluggetier und Zaubersprüchen attackieren, wird's richtig spannend. Spellcross sieht nicht nach viel aus, macht aber nach etwas Gewöhnung richtig Spaß und ist für Hobbygeneräle durchaus eine Überlegung wert.

Auf dieser Karte wählen Sie die nächste Schlachtregion.

Spellcross

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SCI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	MS-DOS
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 80 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 120 24 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

66% Spielspass

Nette, nicht zu komplizierte Taktikschlachten.

101. Airborne

Fallschirme über Frankreich.

Captain Edwards muß sich zuerst von seinem Fallschirm befreien.

Am 6. Juni 1944 sprangen die Fallschirmjäger der 101. US-Luftlandetruppe über der Normandie ab, um die Invasion vorzubereiten. Diese Aktion können Sie bei 101. Airborne nachspielen. Dafür rüsten Sie 18 tapfere Männer aus. Eilige Generale dürfen diese öde Prozedur durch eine automatische Auswahl abkürzen. Das Schlachtfeld sehen Sie direkt von oben, was nicht gut aussieht, aber übersichtlich ist. Der Kampf selbst läuft rundenweise ab; die Soldaten haben Aktionspunkte, mit denen jede der 24 möglichen Handlungen (wie Laufen oder Schießen) bezahlt wird. Die umständliche Bedienung nervt besonders in Einsätzen, bei denen Ihre Kämpfer erst mal zum Ziel laufen müssen. GUN

Gunnar Lott

Bruchlandung

Realismus in allen Ehren: Mir bricht es das Herz, mitansehen zu müssen, daß nur jeder Dritte meiner handverlesenen Männer überhaupt auf dem Schlachtfeld ankommt. Den anderen hat der Computer beim Absprung tödliche Zufallsereignisse zugelost. Nach 30 Minuten Vorbereitung, bei der ich den Jungs sogar die Zigarettenschachteln zuteilen durfte, macht mich das rasend. Dafür wirkt der Kampf um so einschläfernder: In einigen Missionen verging eine halbe Stunde, ehe ich den ersten Feindkontakt hatte.

101. Airborne

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Empire Interactive
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 250 bis 580 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Ausreichend

41% Spielspass

Realistische Ödnis-Taktik, veraltete Grafik.

Tribal Rage

Echtzeitkrieg mit Mad-Max-Flair.

Der Uhrwerker-Clan attackiert das triste Amazonen-Hauptquartier.

Talonsofts Tribal Rage spielt im Jahre 2030. Die seuchengeplagte Erde ist wüst und leer, während diverse Halderlumpen in den Ruinen der Zivilisation ihr Unwesen treiben. Sechs leicht klischeehafte Clans von A wie Amazonen bis V wie Vollstrecker bemühen sich redlich, die Bevölkerungszahlen weiter zu reduzieren. Als Herrscher der Bande Ihrer Wahl starten Sie mit einem Hauptquartier (das jede Kämpfer-, Fahrzeug- und Gebäudeart bauen kann) und einer Handvoll Krieger in die Missionen. Sie erfüllen den fast immer gleichen Auftrag: alle Feinde ausschalten. Wem die variable Kampagne nebst 30 Einzelmissionen nicht ausreicht, der kann mit dem ordentlichen Editor weitere entwerfen. GUN

Gunnar Lott

Schwache Stammesschlachten

In einer Vorlesung über Spieledesign könnte Tribal Rage Verwendung als schlechtes Beispiel finden: Das hundsmiserable Leveldesign krückt der Entwicklung des Genres um Jahre hinterher. Mäßige Grafik und stümperhafte Einheiten-Wegfindung sorgen für weiteren Verdruß. Auf der Habenseite stehen nur der Level-Editor und die nette Einheiten-Bastelei zwischen den Einsätzen.

Tribal Rage

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Talonsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 166
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

32% Spielspass

Einfallslose Endzeit-Echtzeit.

Hesperian Wars

Echtzeit ohne Stil und Stimmung.

Die Schlacht um die Taverne artet in unübersichtliches Gewusel aus.

Keine Gnade: Jetzt hat auch Modern Games ein Echtzeitstrategie-Spielchen verbrochen. Bei **Hesparian Wars** haben Sie die Wahl der Qual: Gleich fünf Fantasy-Rassen (Zwerge, Riesen, Magier, Druiden oder Pygmäen) harren Ihrer Führung. Trotz der Völkerfülle kommt keine rechte Stimmung auf, was größtenteils an der schwachen Grafik liegt. Die Computer-KD (Künstliche Doofheit) hat nur aufgrund unkomfortabler Steuerung und schlampiger Einheiten-Wegfindung eine Chance. Sonderfiguren und merkwürdige Spezialfähigkeiten wie »Kriegsberserk« sollen das Spiel etwas aufpeppen, tun es aber nicht. Der Hersteller droht mit 100 Levels und einem Mehrspieler-Modus. GUN

Gunnar Lott

»Uäah!«

Wenn Sie sich bei Ihren Nachbarn gründlich unmöglich machen wollen, spielen Sie einen Nachmittag lang Hesperian Wars bei voller Lautstärke und offenem Fenster: Einheiten quittieren jeden Befehl mit einem Urlaut wie »Uäah!« – malen Sie sich selbst aus, wie sich das bei einem 20-Mann-Trupp anhört.

Auch sonst sieht's schlecht aus. Die Grafik ist dürftig, die KI unbrauchbar, und die schwächste Pygmäen-Einheit heißt Zwieback. Wirklich.

Hesperian Wars

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Modern Games
Anspruch:	Einsteiger bis Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 120 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Internet, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	64 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Mangelhaft
Sound	Mangelhaft
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

21% SPIELSPASS

Wirft das Genre weit hinter WarCraft zurück.

Sport

Michael Galuschka

Herzlich Willkommen zum Schlußbericht der IAA ´98! Die vielen Seiten der »Internationalen Autorennspiele-Ausstellung« waren noch nie mit so vielen hochklassigen Produkten gespickt wie in dieser Ausgabe. Zum klaren Highlight der Show wurde **Nice 2** aus Deutschland gewählt, eine einzigartige Mischung aus Fun-Racer und Auto-Shooter. Frankreich schickte das komplexe und bis ins Detail stimmige **Racing Simulation 2** an den Start, das in der Gunst der Jury ebenfalls ganz weit vorne landete. Gleich zwei Preise heimste die USA für ihre Beiträge ein. Sowohl das unkomplizierte, hochglanzpolierte **Need for Speed 3** als auch die akkurat umgesetzte, historische F1-Simulation **Grand Prix Legends** konnten sich locker in die Bestenliste einreihen. Damit schließen wir unseren Bericht und melden uns nächsten Monat.

Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 99	Sportspiel	NEU	91%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	1/98	89%
4	Frankreich '98	Sportspiel	6/98	88%
5	Nice 2	Rennspiel	NEU	88%
6	Colin McRae Rally	Rennspiel	10/98	87%
7	Racing Simulation 2	Rennspiel	NEU	87%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	Grand Prix Legends	Rennspiel	NEU	84%
10	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
11	Anstoss 2	Manager	10/97	83%
12	Need for Speed 3	Rennspiel	NEU	83%
13	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
14	Tiger Woods 99	Sportspiel	NEU	82%
15	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
16	Formel 1 '97	Rennspiel	4/98	79%
17	Addiction Pinball	Flipper	3/98	79%
18	Bleifuss Rally	Rennspiel	1/98	79%
19	Balls of Steel	Flipper	2/98	78%
20	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
21	Ultimate Race Pro	Rennspiel	2/98	77%
22	Touring Car Championship	Rennspiel	1/98	77%
23	Honda Castrol Superbike	Rennspiel	8/98	76%
24	NBA Live 98	Sportspiel	1/98	76%
25	Bundesliga Manager 98	Manager	10/98	75%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.« [Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Titelstory: Nice 2

Tests

F1-Zeitreise in die 60er

Grand Prix Legends

GameStar »für besondere Spieltiefe« Grand Prix Legends

Zwischen Lorbeerkranz und Achsenbruch: Papyrus läßt die Goldenen Zeiten der Formel 1 wieder aufleben.

Der legendäre Ferrari F312 jagt kreischend über die ebenso legendäre Nürburgring-Nordschleife.

Die Formel 1 war vor 30 Jahren noch ganz anders als heute. Statt egoistischer Jungmillionäre fochten faire Gentlemen den Kampf um den Sieg aus. Im Fahrerlager wurde noch über Privates geredet und nicht nur wüste Beschimpfungen ausgetauscht. Das lag nicht zuletzt daran, daß die damaligen Piloten den Tod viel unmittelbarer vor Augen hatten. Auslaufzonen und Leitschienen waren 1967 nur vereinzelt an den Strecken zu finden, die fragilen Chassis-Konstruktionen zerbrachen leichter als ein Stück Meißener Porzellan. Die Rennspiel-Spezialisten von Papyrus (Nascar Racing) fanden Gefallen an diesem Szenario und entwickelten mit Grand Prix Legends eine sehr detailverliebte F1-Simulation.

Rasende Zigarren

Schon Optik und Datenblätter der zierlichen 67er Boliden lassen erahnen, was auf Sie zukommt: Bullige 3-Liter-Motoren mit bis zu 430 PS, verteilt auf 500 Kilo, schmale Profilreifen und keinerlei Flügel. Daß alle Karossen in schicker, aber schlichter Zweifarbenlackierung ihre Runden drehen, liegt am Reglement. 1967 war Werbung am Auto noch verboten. Was die Fakten nur andeuten, zementiert sich schon nach wenigen Metern der ersten Trainingsrunde: Das Fahrzeughandling ist irrsinnig komplex. Wundern Sie sich nicht, wenn Ihr Einbaum noch nicht mal anständig geradeaus läuft. Papyrus berücksichtigte sogar feine Details wie leicht hängende Pisten, die ständig kleine Lenkkorrekturen erfordern. Negativ ist in diesem Punkt die empfindliche Steuerung per Joystick oder Lenkrad anzumerken. Schon kleinste Stickbewegungen werden umgesetzt, ein dekalibriertes Gerät führt zu Frust. Zu schnell angegangene Biegungen quittieren die fragilen Konstruktionen mit heftigem Untersteuern und einem Freiflug in die nächste Bande. Starkes Gasgeben dagegen führt zu gnadenlosem Übersteuern, das Endergebnis ist dasselbe. Einmal ausgebrochene Flitzer sind nur von echten Könnern wieder einzufangen, worin aber der Hauptreiz des Spiels liegt. Nur ständiges Balancieren am Limit läßt Ihnen die Chance auf wirklich schnelle Rundenzeiten.

Monza war schon '67 voller Reklametafeln.

Komplexes Modell

Daß die Boliden so bockig sind, liegt am physikalischen Modell. Jedes Fahrzeug besteht aus mehreren Baugruppen, deren Verhalten ständig analysiert und neu berechnet wird. So beeinflußt etwa beim Bremsen nach vorne schwappendes Benzin das Handling. Auch das Feder- und Dämpfersystem führt ein komplettes Eigenleben. In diversen Perspektiven ist zu sehen, wie jede einzelne Radaufhängung in bisher unerreichter Realitätsnähe auch

Der Kurs von Spa gehört zu den schönsten und fahrerisch anspruchsvollsten im Rennkalender.

Chaostage in Kyalami: Während ein Coventry schon zum Dreirad mutiert ist, heben ein Ferrari und ein Brabham zu einer Flugeinlage ab.

auf kleine Unebenheiten reagiert und somit dem Piloten ständig Rückmeldung über den Fahrbahnzustand gibt. An diesen Bauteilen darf im umfangreichen Setup-Menü dann auch nach Herzenslust gebastelt werden. Die idealen Einstellungen sind nur sehr schwer herauszufinden.

Pflichtübung: der Trainingsmodus

Selbst Rennspieler sollten sich deshalb zuerst dem Trainingsmodus zuwenden, um sich mit PS-gedrosselten Autos an die historische Formel 1 zu gewöhnen. Im GP- und WM-Modus kommt ausschließlich das komplexe Fahrmodell zum Einsatz, das durch zuschaltbare Fahrhilfen nur wenig leichter zu beherrschen ist. Es stehen außerdem vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl, durch die neben der Rennlänge aber nur das Schadensmodell angepaßt wird.

Zähflüssiger Verkehr

Abflüge, Karambolagen und Überschläge sind optisch eindrucksvoll in Szene gesetzt: Funken sprühen, Anbauteile zersplittern und ganze Räder entfernen sich ungefragt vom Chassis. Daneben fallen Sie auch durch normale Defekte wie Motor- und Getriebeschäden aus. Nervig: Sie können das Rennen danach nicht beenden, sondern sind gezwungen, es per Fernsehkameras oder Ergebnisdiplay weiter verfolgen. Das kann trotz Zeitraffer bis zu 15 Minuten dauern. Bei havarierten Autos zeigt sich die mangelnde KI der Computerfahrer. Die brennen zwar auf freier Strecke wahnsinnig schnelle Zeiten in den Asphalt, schaffen es aber oft minutenlang nicht, an stehenden Fahrzeugen vorbeizukommen. Ähnliches gilt für die mäßig programmierte Überholstrategie der Piloten. Sie sind zu vorsichtig und scheitern manchmal ein ganzes Rennen an deutlich langsameren, zur Überrundung anstehenden Kollegen. Die Folge sind fast immer unnatürliche F1-Polonaisen gegen Ende der Rennen und knappe Zieleinläufe. MG

Michael Galuschka

Historisch gut

Erschöpft, aber zufrieden klappe ich hinter dem Lenkrad zusammen: Nach zig Stunden kann ich meinen Boliden endlich eine ganze Runde lang auf der Strecke halten. Ich fühle mich schon als künftiger Weltmeister, bis ich zufällig ins Optionsmenü schaue: Es sind noch sämtliche Fahrhilfen aktiviert...

Profi-Piloten, die selbst in F1 Racing Simulation regelmäßig als Erster die Ziellinie überqueren, finden in Grand Prix Legends zweifellos die ultimative Herausforderung. Weniger begeistert bin ich vom Fahrzeug-Setup, das hier ein klein bißchen zum Selbstzweck verkommen ist. Was interessiert es mich schon, ob ich mit ein paar Zehntel Grad Radsturz mehr oder weniger in die Bande krache?

Technik von gestern

Faszinierend ist an Grand Prix Legends die hervorragend eingefangene Atmosphäre früherer Formel-1-Rennen. Bis auf den häßlichen Monaco-Kurs kommt das 60er-Jahre-Feeling auch optisch voll rüber, die Motorsounds sind erstklassig. Allerdings sieht die Grafikengine technisch sprichwörtlich alt aus. Der Software-Modus ist selbst auf einem PII/300 nicht flüssig, der vorläufige Verzicht auf Direct 3D inakzeptabel. Das sind letztendlich zwar Kleinigkeiten, verhindern aber den Vorstoß von GP Legends an die oberste Spitze der ernsthaften Rennsport-Simulationen.

Grand Prix Legends

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Sierra
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 45 bis 130 MByte

Spieler: Einer bis zwei (seriell), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Gut

84% Spielspass

Für Rennspielprofis das Nonplusultra.

Unser Eis des Jahres

NHL 99

Die NHL-Neuauflage bietet prächtig präsentierte Eishockey-Qualität ohne große Überraschungen.

Bei der etwas schmucklos wirkenden Standard-Kamera haben Sie die beste Übersicht fürs kluge Kombinationsspiel.

Nahende Geburtstage führen oft zu schweren kreativen Krisen: »Was schenken wir nur dieses Jahr Onkel Friedwart? Der hat doch schon alles!«. Im fernen Vancouver haben die Programmierer ähnliche Sorgen: »Was verbessern wir nur dieses Jahr bei NHL? Das hat doch schon alles!«. Die nunmehr sechste Eishockey-Simulation, die EA Sports für den PC veröffentlicht, setzt mit dem Titel NHL 99 die schlichte Serien-Namenstradition fort. Auf der Schachtel prangt diesmal Philadelphias Superstürmer Eric Lindros, der dabei so angestrengt-verkniffen dreinschaut, als suche er gerade nach neuen Features der von ihm präsentierten Software.

Auch wenn das Torjubel-Lächeln festgefroren ist, imponieren die geschmeidig animierten 3D-Spielfiguren.

Herz für Einsteiger

NHL 99 baut auf dem bewährten Grundgerüst der 98er Ausgabe auf. Die Bandbreite der Schwierigkeitsgrade wurde auf vier Stufen gedehnt; mit dem Einsteigermodus kommen auch absolute Greenhorns schnell zu Toren. Die umhegten Neulinge können im neuen Trainingsmodus munter üben und sich sogar bis zu drei Begünstigungsstufen auf die Stärke des eigenen Teams schnallen. Generell wirkt die Fortsetzung etwas tempo- und torreicher. Verfeinerte Animationen, Kamerablickwinkel und Statistiken sorgen zudem für Spitzenwerte bei der Atmosphäre. Neben den Toren werden auch Fouls oder versiebte Großchancen automatisch in beeindruckenden Nahaufnahmen wiederholt.

Trickschüsse & Powerbalken

Vier Feuerknöpfe genügen wiederum, um die in Schlittschuhen steckenden Rauhbeine anzutreiben. Bei Schei-

Was ist neu?

Schußbalken

Hilft bei der Schlagschuß-Dosierung. Im roten Bereich wird's unpräzise.

Formkurven

Welcher Spieler hat einen guten Lauf? Serienerfolge beflügeln die Leistung.

Taktik

Zusätzliche Systeme für Angriff und Verteidigung laden zum Experimentieren ein.

Fester Mann

Treue Seele: Steuern Sie während der gesamten Partie einen bestimmten Spieler.

Ein Spieler fällt, es spritzt das Eis – die Bankbesatzung grinst mit Fleiß.

Genaue Infos: alle Ergebnisse, Verletzungen und Formkurven der Liga.

benbesitz können Sie passen, schießen, kräfteraubend spurten oder eine Spezialbewegung hinzaubern. Letztere gelingt nur bei einigen Stars, sobald diese sich in Tornähe befinden. Ein auftauchender Stern kündet von der Bereitschaft für den Specialmove; wenn Sie dann die entsprechende Taste drücken, folgt ein besonders trickreicher Schuß. Die präzisere Puckphysik sorgt für mehr Abpraller und Abstaubermöglichkeiten denn je. Damit Sie Ihre Schüsse generell besser dosieren können, erscheint ein Powerbalken während der Ausholphase. Lassen Sie den Feuerknopf möglichst kurz vor dem Wechsel in den roten Bereich los, um den Torwart mit einem ebenso strammen wie plazierten Geschoß zu beglücken. Trivial, aber putzig ist eine kleine Anzeige, die über die Schußgeschwindigkeit informiert.

Festgebuchte Position

In der Abwehr können Sie an den Gegnern herumhakeln, einen saftigen Bodycheck versuchen oder sich in höchster Not in die Schußflugbahn werfen. Wer sich dann immer noch nicht ausgelastet fühlt, übernimmt zusätzlich den eigenen Torhüter. Normalerweise steuern Sie immer den Spieler Ihres Teams, der gerade in Scheibenbesitz ist. Bei NHL 99 können Sie alternativ eine bestimmte Position fest buchen. Das bedeutet beispielsweise, daß Sie dann während der gesamten Partie als Center umherkurven und auf Zuspiele Ihrer Kameraden lauern.

Im Taktikbereich haben Sie jetzt die Wahl zwischen jeweils fünf Angriffs- und Abwehrstrategien. Die Ergebnisse und Statistiken der anderen Begegnungen werden weitaus ausführlicher kredenzt als in NHL 98. So wird man nicht nur über Verletzungen und Transfers informiert, sondern auch über persönliche Serien einzelner Spieler. Trifft ein Stürmer mehrere Spieltage lang nicht, hat er ein Formtief, das sich auf seine Leistungswerte auswirkt. Gelingt es hingegen, einen Akteur mehrmals am Stück punkten zu lassen, bekommt er einen Leistungsbonus für die kommende Partie ab.

Das Basteln eigener Spieler wurde vereinfacht, und die Größe der Eisfläche läßt sich nun ändern. Sie können bei Turnieren mit Nationalmannschaften also auf den etwas vergrößerten Spielfeldern der Euronorm anschlittern. Der erweiterte 3D-Kartensupport unterstützt so ziemlich alles, was sich mit Direct3D verträgt. Bei entsprechenden Video-RAM-Reserven sind auch höhere Auflösungen als 640 x 480 drin. Acht verschiedene Blickwinkel stehen Ihnen zur Wahl, wobei übersichtliche Perspektiven erfreulicherweise überwiegen. Die übersetzten Reporterkommentare sind besser als bei NHL 98, aber nicht ganz so packend wie im US-Original: Der deutsche Stadionsprecher leidet offensichtlich unter schweren Schlafstörungen. HL

Heinrich Lenhardt

Aus Erfahrung gut

Ständig tauchen verführerische neue Eissorten in der Supermarkt-Tiefkühltruhe auf. Doch statt mich exzentrischen Neuheiten wie Kokosnuß-Rhabarber hinzugeben, greife ich dann doch wieder zum guten alten Erdbeereis – das mundet mir einfach am besten. Was will uns diese kulinarische Beichte sagen? Ganz einfach: Auch wenn NHL 99 keine dramatischen Veränderungen gegenüber dem Vorgänger bietet, kitzelt es meine Geschmacksnerven weitaus sinnlicher als die Masse der »richtig« neuen Sportspiele.

Update für Genießer

Hier ein paar Features mehr, dort leicht angehobene Spielintelligenz – da kann man, muß aber nicht unbedingt upgraden. Preisbewußte Einsteiger sollten deshalb versuchen, das Auslaufmodell NHL 98 zum Billigtarif zu erhaschen. Echte Sportspiel-Fans kommen hingegen kaum um die 99er Neuauflage herum. Verfeinerter Saisonmodus, noch schönere Präsentation und packender Spielablauf sind für mich Gründe genug, die jährliche NHL-Sucht ausführlich zu pflegen.

NHL 99

Genre: Eishockey-Simulation
Anspruch: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: EA Sports
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 20 bis 440 MByte
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis zwölf (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium/166 16 MByte, 4fach CD	Pentium/200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium/233 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

91% Spielspass

Detailverbesserter Eishockey-Gigant.

Schneller, als die Polizei erlaubt

Need for Speed 3

Tiefer, breiter, gesetzloser: Das jüngste Modell der Sportwagen-Rennserie bietet Verfolgungsjagden und Crash-Vergnügen ohne Reue.

Der anvisierte Temposünder fährt schnell genug für einen Strafzettel. Jetzt müssen wir ihn nur noch mit unserem Polizei-Diablo gewaltsam anhalten.

Am Abend vor der praktischen Führerscheinprüfung kann man sich einen entspannenden Film ansehen oder ein beruhigendes Buch lesen. Eines sollte man allerdings tunlichst vermeiden: die ganze Nacht lang Need for Speed 3 spielen. Denn Verfolgungsjagden und wilde Gegenverkehr-Crashs werden in der Tempo-30-Zonen-Realität des Fahrprüfers gar nicht gerne gesehen.

Räuber oder Gendarm

Schon seit drei Jahren macht sich die Speed-Reihe auf der mittleren Spur der Rennspiel-Autobahn breit, irgendwo zwischen seriösen Formel-1-Simulationen und simplen Actionsausern. Auch im dritten Teil brettern Sie mit authentischen Sportautos unkompliziert über schöne Stadtkurse und Landstraßen. Sie fahren um die beste Zeit, kämpfen im Turnier um Meisterschaftspunkte oder werfen im neuen Verfolgungsmodus Blaulicht und Sirene an. Erstmals dürfen Sie Platz in einem Polizeiauto nehmen und skrupellose Temposünder jagen. Um dem flüchtigen Tiefflieger ein paar Flensburg-Punkte zu verpassen, müssen Sie ihn zum Stillstand bringen – egal wie. Außerdem können die Cop-Car-Modelle serienmäßig »Krähenfüße« ausstreuen, die als kleine Straßensperre für zwischendurch dienen.

Ticket to ride

Meist liefern Sie sich mit dem Computergegner ein Wettrennen, das von einem ganzen Rudel aufgebrachter Polizisten überwacht wird. Vorsichtige Naturen beäugen den Radarwarner – sobald

Kontinentalraser stöhnen: Da der Aston-Martin aus England stammt, ist sein Lenkrad auf der rechten Cockpit-Seite untergebracht.

Michael Galuschka

Puristischer Raserspaß

Strecke wählen, Auto aussuchen und los geht's: So langsam habe ich die Nase voll von diesen Hau-Ruck-Rennspielen – Nice 2 zeigt, wie's besser geht. Als schnittiger Hochglanz-Racer eignet sich Need for Speed dagegen auch in der dritten Auflage tadellos. Endlich darf ich in fast photorealistischem Edel-3D die Schlitten ausprobieren, zu denen ich normalerweise nicht mal in den Showroom gelassen würde. Wenngleich den Designern beim Fuhrpark diesmal wenig eingefallen ist: Fans der Serie werden von der soliden Fortsetzung begeistert sein.

Unsere Corvette behält auf der Böschung Bodenhaftung, doch die beiden Polizei-Trucks nehmen eine unfreiwillige Flugstunde.

dieser dezent zirpt, ist die Staatsgewalt in der Nähe. Wer nun höhnisch lachend das Gaspedal durchdrückt, hat prompt einen Pulk rabiater Polizeischlitten am Auspuff kleben. Ein Speedticket erhalten Sie erst dann, wenn die Cops Sie ausgebremst haben. Ist das Knöllchen-Konto voll, werden Sie beim nächsten Verkehrsdelikt kurzerhand verhaftet. Spieler auf der Flucht sollten dem Polizeifunk lauschen: Die Polizisten verraten, an welchen Stellen sie Straßensperren errichten und Verstärkungen anfordern.

Deutlich sieht man die Unterschiede zwischen Nachtfahrt ohne Beleuchtung, Abblendlicht und Fernlicht (von oben nach unten).

Versteckte Strecke

Need for Speed 3 ist serienmäßig mit acht Strecken ausgestattet, die sich auch bei Nacht, spiegelverkehrt und mit Wettereffekten befahren lassen. Für den Gewinn einer Meisterschaft springt die Bonuspiste »Empire City« heraus. Die Autoauswahl ist in drei Leistungsklassen unterteilt und bietet viele Topmodelle, etwa von Ferrari, Jaguar oder Mercedes-Benz. Dem Sieger in einzelnen Spielmodi winken Zusatzautos. Insgesamt kommt man so auf elf Sportflitzer, zwei Polizistenvehikel und das futuristische Superauto »El Nino«, dessen Beschleunigungswerte in der Tat naturkatastrophale Dimensionen erreichen. Die guten Stücke dürfen Sie beliebig lackieren und in Sachen Bereifung, Lenksensibilität & Co. ein wenig tunen.

Effektgewalt

Betörende Spiegeleffekte lassen den frisch polierten Autolack bestens zur Geltung kommen. Regenschauer, aufgewirbelte Herbstblätter und dicker Schneeflockenwirbel kommen so gut rüber, daß man unwillkürlich zur Pudelmütze greift. Ein realistisches Schadensmodell gibt's nicht, auch nach schwersten Unfällen wird das Auto unversehrt auf die Strecke zurückgesetzt.

Im Zwielicht von Empire City sind wir von einer Polizeistreife erwischt worden.

In zwei Zoomstufen betrachten Sie den eigenen Schlitten von hinten, dazu kommt der Blick aus der Fahrerperspektive. Letzterer läßt sich mit realistischer Cockpit-Umgebung zieren, doch dazu ist eine Top-Grafikkarte aus dem Voodoo-2-Lager nötig. Rückstand, Position und Tempo erfahren Sie auf Wunsch per Sprachausgabe. HL

Heinrich Lenhardt

Verfolgungs-Wahn

Durch ein aberwitziges Lenkmanöver lasse ich das entgegenkommende Polizeiauto in letzter Sekunde an mir vorbeischlittern. Dummerweise bekommt das der Streifenwagen hinter mir ein wenig zu spät mit: Mit Karacho touchiert er seinen Kollegen und verabschiedet sich elegant über die Böschung rauschend. Während ich den Strafzettel-Spendern enteile, bewundere ich deren kunstvollen Crash im Rückspiegel meines CLK.

Ich gestehe: Solche Autorowdy-Eskapaden machen mir mehr Spaß als brave, super-realistische Fahrsimulationen. Die betörende Grafik von NFS 3 übertrifft die Special Edition des Vorgängers um Längen. Der Fahrspaß schnellt ohne langwierige Lernkurve sofort von 0 auf 100. Es ist nur jammerschade, daß sich die herzhaften Unfälle nicht im geringsten auf das Aussehen der Autos auswirken. Zugegeben, wer auf absolut realistische Fahrphysik und hohes Langzeitniveau besteht, ist bei Colin McRae Rally besser aufgehoben. Aber NFS 3 bietet die bessere Grafik und bläst einen höheren Fun-Oktanwert durch den Motor.

Need for Speed 3: Hot Pursuit

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Electronic Arts
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 250 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P133, 16 MByte, 3D-Karte oder P166, 32 MByte	Pentium 200 32 MByte, 8fach CD 3D-Karte	Pentium II 266 64 MByte, 16fach CD Voodoo 2-Karte (12 MByte)

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

83% Spielspass

Krachige Verfolgungsjagden mit Luxus-Optik.

Heiland in der Golfklasse

Tiger Woods 99

Tiger im Tank und PGA Tour Golf im Sourcecode: Die jugendliche Lichtgestalt des Profi-Golfsports ist EA Sports' neues Aushängeschild.

Auf CD: Spielbare Demo

Großväterliche Gestalten mit grellen Klamotten schlenderten über die Golfplätze, um sich Millionen erputtend die Rente aufzubessern. Doch dann betrat zur Freude von Medien und Marketing ein gewisser Tiger Woods die Bühne. Seit der fröhliche Junge beim US-Masters anno 1997 mit forschen Karacho-Powerschlägen die Altherren-Konkurrenz pulverisierte, schnellten die Einschaltquoten bei TV-Übertragungen nach oben. Ein Jahr später brummt die Tigermania auf Hochtouren: Der Sympathieträger grinst nicht nur herzig von Frühstücksflocken-Packungen, sondern hat sich auch auf Spieleschachteln manifestiert.

Frischzellenkur

EA Sports suchte händeringend nach einer sexy Lizenz, um seine ausgeleierte PGA-Reihe aufzumöbeln. Einen teuren Vertrag später heißt die Neuauflage **Tiger Woods 99**. Neben dem Titelhelden wurden sieben weitere Profis digitalisiert. Die Herrschaften starten auf den drei mitgelieferten Kursen Pebble Beach, Sawgrass und Summerlin; außerdem ist das Tiger-Spiel zu allen PGA-Tour-Zusatzkursen kompatibel. Sie bestimmen Schlagrichtung- und -stärke entweder durch gut getimetes Anklicken oder per direkter Eingabe, bei der es auf Rhythmus und Timing der Mausbewegungen ankommt. Der PC-Caddie nimmt Ihnen gerne Schlägerwahl und Ausrichtung ab; wahlweise kalkuliert er einen sicheren oder riskanten Schlag. Wer will, legt im Simulations-Modus lediglich Schläger, Richtung und Schlagtechnik fest.

Heinrich Lenhardt

Schmuse-tiger

Tiger Woods 99 ist in Sachen Spielbarkeit und Steuerung so umgänglich wie ein sanftes Kätzchen. Die erprobten PGA-Designer haben das Programm dennoch nicht zu Tode vereinfacht. Ein bißchen Backspin-Feintuning und gründliches Interpretieren der Grünneigung schaden nicht. Diese Golf-Simulation vereint Anspruch und Zugänglichkeit.

Ein richtiger Turniermodus samt Geldrangliste für Solo-Spieler glänzt jedoch ebenso durch Abwesenheit wie ein Golfplatz-Editor. Außerdem geht die hiphoppige Menümusik geschmacklich »out of bounds«. Höchsten Realismus garantiert nach wie vor Links LS, aber in Sachen Spielspaß ist der Tiger dicht dran.

Tiger Shot: Unter Strom nach gelungenem Abschlag. (links)

Superstar Tiger bejubelt einen prima Putt. (rechts)

Das Grafikfenster oben zeigt den angepeilten Landeplatz des Balls an.

Blitz und Flammen

Grafisch werden je nach Megabyte-Muskularität Ihrer Videokarte bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkte aufgefahren. 3D-Beschleuniger wirken sich vornehmlich bei der Wahl von dynamischen Kameraperspektiven aus. Die Grafik erreicht nicht ganz Links-Qualität, ist aber adrett und schnell.Bei Internet-Turnieren können Sie sogar Ruhm und Preisgelder erlangen. HL

→ www.easports.com/99/tiger99/

Tiger Woods 99

Genre:	Golf-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 190 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk, Modem, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 32 MByte, 4fach CD	Pentium 200, 48 MByte, 8fach CD	Pentium 233, 64 MByte, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

82% Spielspass

Gefälliges Golf für jedermann.

Sports TV Boxing

Ein Manager boxt sich durch.

Chris »Dampframme« Chan holt zu seiner gefürchteten Geraden aus.

Als aufstrebender Jung-Manager entwerfen Sie in **Sports TV Boxing** ein vielversprechendes Talent oder verpflichten einen erfahrenen Haudegen. Im Spiel wechseln Sie über zwei Iconleisten bequem den Aufenthaltsort, der durch ein lebloses Hintergrundbild dargestellt wird. So stellen Sie in der Turnhalle einen detaillierten Trainingsplan auf und vereinbaren im Büro Duelle mit anderen Boxern. Die beiden Kontrahenten nebst Kampfrichter kreisen als etwas grobschlächtige Polygonfiguren im 3D-Ring; mit taktischen Anweisungen beeinflussen Sie das Verhalten Ihres Manns. Gewinne investieren Sie in neue Turnhallen oder weitere Boxer. Mit etwas Glück erringt einer Ihrer Leute schließlich den Weltmeistertitel. CS

Christian Schmidt
Mittelgewicht

Man merkt Sports TV Boxing an, daß Projektleiter Carsten Strehse selbst Hobbyboxer ist: In dem Manager steckt eine Menge liebevoller Details und guter Ideen. Aber was nützt das, wenn der eigentliche Spielablauf relativ eintönig ist? Die zähen 3D-Kämpfe schalte ich spätestens beim dritten Mal ab, und nur selten lockern Ereignisse den linearen Manager-Alltag auf.

Sports TV Boxing

Genre:	Box-Manager	Hersteller:	Silver Style
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 650 MByte
Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Pentium 100 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Ausreichend

58% Spielspass

Solider Manager für geduldige Boxfans.

Simulationen

Michael Schnelle

Wer dachte im Simulations-Genre würden die echten Flugsimulationen aussterben, muß sich eingestehen, daß er falsch lag. Wie unser aktuelles Heft beweist, sind diesen Monat die drei besten der insgesamt acht getesteten Simulationen eindeutig der fliegenden Zunft zuzurechnen.

Genauso gerne blubbere ich aber auch mal mit einem U-Boot durch die Tiefen der Ozeane oder stapfe mit einem Mech durchs Gemüsebeet: Ein wenig Abwechslung kann nie schaden. Davon, daß originelle Ideen aber nicht unbedingt auch gleich gut sind, zeugt leider die katastrophale Shuttlesim **Apollo 18**. Da bleibe ich dann doch lieber dem hochkarätigen Fliegerlager treu.

Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche Gold	Flugsimulation	7/98	89%
3	F-22 Total Air War	Flugsimulation	NEU	87%
4	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
5	Israeli Air Force	Flugsimulation	NEU	86%
6	Conflict: Freespace	Weltraumspiel	8/98	85%
7	M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	5/98	85%
8	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
9	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
10	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
11	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
12	Armored Fist 2	Panzersimulation	12/97	84%
13	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
14	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
15	F-16 vs. MiG-29	Flugsimulation	NEU	83%
16	Heavy Gear	Mech-Spiel	1/98	83%
17	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
18	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	Wing C. Secret Ops	Weltraumspiel	NEU	78%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	Pro Pilot	Flugsimulation	8/98	78%
25	F-15	Flugsimulation	7/98	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mechspiele.

Inhalt

Tests

Kostenlose Weltraumschlachten

Wing Commander Secret Ops

Noch nie war die Rettung der Menschheit so günstig wie heute: Origin verschenkt die saftigen SF-Gefechte der neuesten Wing-Commander-Episode.

Hier wache ich: Im Hintergrund schwebt die Cerberus, vorne zerstrahlen wir einen frechen Manta.

Von frühester Kindheit an bekamen wir beigebracht, ja keine Schokolade und sonstige Gaben von fremden Onkels anzunehmen. Inwieweit kann man da einer Softwarefirma trauen, die ihr neuestes Programm jedem beliebigen Spieler einfach schenkt? Doch dieses Angebot entpuppt sich als erfreulich seriös: Wing Commander Secret Ops ist die jüngste Ausgabe von Origins ruhmreicher SF-Saga, die in den 90er Jahren PC-Geschichte schrieb. Wer Mühen und Telekommunikations-Kosten nicht scheut, zieht sich die neue Weltraumschlachten-Sammlung einfach aus dem Internet. Origin selbst verdient keinen Pfennig an der Sache, sondern ist lediglich auf einige Daten zu Ihrer Person scharf, ohne die es keinen Registrierungscode gibt. Weitere Tips zum Do-it-yourself-Download finden Sie im Anschluß an diesen Test.

Wöchentlich neue Folgen

Die erwähnte Großzügigkeit ist nicht die einzige Innovation von Secret Ops. Das Hauptprogramm enthält nur fünf Aufwärmmissionen; die restlichen 51 Einsätze werden häppchenweise nachgereicht. Sechs Wochen lang können sich Fans immer wieder donnerstags das nächste Einsatzpäckchen downloaden. Durch diese Verteilung des Spiels soll sich ein ähnlicher Sucht-

To be continued

Episode 1

System: Courage 5 Missionen

Während des Jungfernflugs von Raumschiffträger Cerberus zu einem Warp-Tor gibt es ungebetenen Besuch von den Insektoiden.

Episode 2

System: Ella 6 Missionen

In ausufernden Weltraumschlachten werden Massen von Aliens abgefertigt, bis wir uns zum Talos-Tor vorkämpfen.

Episode 3

System: Talos 6 Missionen

Zivile Großraumschiffe müssen heil zur Talos-Raumstation eskortiert werden. Der erste dicke Pott taucht auf gegnerischer Seite auf.

Episode 4

System: Cygnus 5 Missionen

Sanfter Grusel, wir stoßen auf das Wrack eines Zivilraumschiffs. Was haben die Insekten mit der Besatzung angestellt?

Dramatisch flackert der Schild des auf Spuckweite rangekommenen Gegners auf.

Triste Standbild-Bescheidenheit ersetzt die serientypischen Video-Delikatessen.

effekt wie beim Konsum von Fernsehserien oder Perry Rhodan-Heften einstellen: An der spannendsten Stelle hört die Handlung auf; eine Woche lang muß der Spieler warten und spekulieren, wie es mit der Story weitergeht. Diese »Episodensoftware«-Idee könnte einer der wichtigsten Trends für 1999 werden; The Logic Factory entwickelt derzeit ein Rollenspiel-Adventure mit vergleichbarem Konzept.

Episoden 5 bis 7

?

Zu Redaktionsschluß waren die Episoden 5 bis 7 noch nicht im Internet freigegeben. Es sind aber keine größeren spielerischen Änderungen zu erwarten.

Hauptvorteil für den Hersteller: In der kurzlebigen Spieleszene kann auf diese Weise die Lebensdauer eines Programms verlängert werden.

Prophecy light

Unser Raumpiloten-Held Lance Casey wird anfangs mit seiner Staffel als Eskorte für die Cerberus abkommandiert, ihres Zeichens das neueste Trägerraumschiff der Menschheit. Mitten im schönsten Flanierflug tauchen Kampfeinheiten der Insektenfritzen wieder auf, deren Wurmloch in Prophecy eigentlich dichtgemacht wurde. Welchen Weg haben die Aggressoren gefunden, um erneut für Unheil zu sorgen? Und warum tauchen die unfreundlichen Schwirrschaben in unmittelbarer Nähe des irdischen Solarsystems auf?

An Bord der Cerberus haben Sie Zugriff auf den Schiffscomputer, um Spielstände zu laden und zu sichern. Sämtliche Videoclip-Konversationen mit anderen Crewmitgliedern sind bei Secret Ops ersatzlos gestrichen worden, um die Datenmenge für die Downloads in halbwegs bewältigbaren Grenzen zu halten. Es bleibt Ihnen also nichts anderes übrig, als direkt in den nächsten Einsatz zu springen. Ein kurzes Computergrafik-Briefing wird abgespult; dann geht es auch schon ins Weltall. Sie können sich weder für Raumschiff noch Bewaffnung entscheiden, sondern bekommen je nach Mission eine andere Mühle vorgesetzt.

Im Weltall nix Neues

Mission für Mission knallen Sie Welle für Welle Alien-Raumschiffe ab. Die Steuerung der Raumschiffe wurde quasi 1:1 aus Prophecy übernommen. Mit einem Tastendruck peilt man fix den nächstgelegenen Gegner an. Bevor er sich mit den Chitinpanzer-Lümmeln anlegt, wechselt der kluge Pilot außerdem auf seine Wunschbewaffnung und legt die Energiepriorität wahlweise auf Schutzschilde, Waffen oder Antrieb. Das war's dann auch schon mit dem Griff zur Tastatur; die unkomplizierten Weltall-Dogfights steuern sich mit einem Schubregler-Joystick wie geschmiert. Ein paar Lasersalven hier, eine Rakete da und schon zerpufft der Gegner in einer wunderschönen Explosion. 3D-Kartenbesitzer haben optisch mehr vom Leben – auch das kennen wir schon vom Vorgänger Prophecy... HL

→ www.secretops.com

Heinrich Lenhardt

Lieber Freispiel als Freibier

Auch einem geschenkten Gaul schaut der Tester ins Maul. So löblich die Download-Spende eines kompletten Spiels per Internet sein mag: Mir kommt Secret Ops wie ein »Prophecy für Arme« vor. Grafikengine und Steuerung stagnieren; die Qualität der Story ist gar rückläufig. Der Verzicht auf Videoclips sorgt für einen Atmosphäre-Abschlag und das Missionsdesign ist ideenarm. Angriffswelle für Angriffswelle putze ich die gleichen Killerkäfer weg und lausche dabei den sich schnell wiederholenden Sprüchen meiner werten Wingmen. Der Episodenaufbau à la TV-Serie ist eine gute Idee, aber der Kaugummi-mäßig auf 56 Missionen gedehnten Story hätte eine deutliche Straffung sehr gut getan.

Rasante Massenschlachten

Auch wenn sich Prophecy-Kenner hier wie in einer Wiederholung vorkommen, ist der spielerische Kern nicht von Pappe. Mit 3D-Beschleunigerhilfe sorgt die Grafik immer noch für fortgeschrittenes Staunen. Wer unkomplizierte Weltraum-Action liebt, wird bei den rasanten Massenschlachten preiswert gesättigt. Denn das muß man Origin lassen: Secret Ops als Dankeschön an die Fans zu verschenken, ist einzigartig. Bei einer so großzügigen Geste kann man schon mal darüber hinwegsehen, daß bei Story und Missionsaufbau der unbarmherzige Rotstift angesetzt wurde.

Wing Commander Secret Ops

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Origin
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	Kostenlos	Festplatte:	ca. 90 bis 150 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
P/133, 32 MByte, 3D-Karte oder P/166, 32 MByte	P/166, 32 MByte, 3D-Karte oder P/200, 32 MByte	Pentium 233 64 MByte 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

78% Spielspass

Fetzige Weltraum-Action; ideen- und kostenlos.

Secret Ops zum Nulltarif: So geht's

Spar Commander

Neuer Wing Commander, fast verschenkt: Origin bietet Secret Ops zum kostenlosen Download an. Wie kommt man ran? Und welche Haken hat die Sache?

Auf CD: Secret Ops (Basisprogramm) plus 1. Episode

Solche Wohltaten ist man von der Softwareindustrie nicht gewohnt: Statt 100 Mark für **Wing Commander Secret Ops** zu verlangen, verschenkt Origin sein neues SF-Spektakel. Zum einen wollen die Firmenbosse auf diese Weise den treuen Fans danken. Zum anderen gibt es einen kleinen Hintergedanken: Electronic Arts, zu der Origin gehört, will das Internet auf seine Tauglichkeit als kostensparenden Software-Vertriebskanal überprüfen: CD-ROMs müssen nicht gebrannt, Schachteln nicht gedruckt und Händler nicht bezahlt werden. Um die Resonanz bei den Spielern zu testen, hat man **Secret Ops** zum kostenlos downloadbaren Freiwild gemacht. Electronic Arts kassiert keinen Pfennig, will aber ein paar Informationen von Ihnen haben. Erst wenn brav Angaben zu Name, Email-Adresse oder 3D-Karte gemacht sind, bekommen Sie Ihren individuellen Zahlencode verraten, der zum Start von Secret Ops notwendig ist.

Versteckte Kosten

Wenn Sie **Secret Ops** selber downloaden, ist der Spielspaß dann doch nicht ganz so kostenlos. Neben den Kosten für Ihren Internet-Provider fallen die Telefongebühren an. Das Basisprogramm durften wir zwar auf unsere CD packen, aber nicht die optionale Sprachausgabe. 50 MByte gehen für diese drauf. Mit einem mittelprächtigen 28.8er-Connect dauert es etwa fünf Stunden, bis die Sprach-Erweiterung auf Ihrer Festplatte gelandet ist. Relativ kompakt fallen die wöchentlichen Episoden aus, die jeweils vier bis acht Missionen enthalten. Die zweite Staffel entpuppte sich beispielsweise als 0,5 MByte große Minidatei.

Wohl dem, der einen guten Bekannten mit schnellerer Internet-Verbindung und einem CD-Brenner hat. Einmal downgeloadet, läßt sich Secret Ops auf beliebig vielen PCs installieren. Sie brauchen nur Ihren individuellen Pilotennamen und Entschlüsselungscode, aber das läßt sich mit einem zehnminütigen Registrierungsbesuch auf www.secretops.com erledigen. Auf dieser Webseite gibt es außerdem täglich frische News-Schnipsel und Hintergrundinfos, die auf kommende Folgen einstimmen. HL

→ www.secretops.com

Die beste Adresse für kostenloses Wing-Commander-Vergnügen heißt www.secretops.com.

Schritt für Schritt

1. Steuern Sie mit Ihrem Browser die Internet-Adresse www.secretops.com an.
2. Sie brauchen das Plugin »Shockwave 3.0«, um sich die Secret-Ops-Webseite ansehen zu können. Falls Ihr Browser diesen Zusatz nicht hat, klicken Sie auf den »Get Shockwave«-Button.
3. Nachdem Sie das Plugin installiert haben, müssen Sie Ihren Browser neu starten. Jetzt wird Ihnen der Zugang auf die Secret-Ops-Seite gewährt.
4. Unter »Registration« müssen Sie einen kleinen Fragebogen ausfüllen und einen Pilotennamen angeben. Erst dann erhalten Sie Ihre Registrierungszahl, die Sie sich aufschreiben sollten. Nur durch Angabe dieses Codes läßt sich das Spiel starten.
5. Im Download-Bereich finden Sie mehrere Versionen des Hauptprogramms; die Sprachausgabe ist nicht unbedingt notwendig. Weitere empfehlenswerte Files: Das Handbuch in Form eines Hilfe-Textfiles (gut 1 MByte) sowie weitere Episoden mit Zusatzmissionen.
6. Um das Spiel oder die Sprach-Erweiterung zu installieren, starten Sie nach dem Download das EXE-File. Folgen Sie dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Fragen und Antwort

Frage: **Ich besitze kein anderes Wing-Commander-Spiel. Läuft Secret Ops trotzdem?**
Antwort: Ja. Secret Ops ist alleine lauffähig und benötigt keine Zusatzsoftware.

Frage: **Mir ist das ewige Downgeloade zu nervig. Gibt es einen anderen Weg, um an Secret Ops ranzukommen?**
Antwort: Ja. Origin plant für den Herbst die Veröffentlichung von Wing Commander Prophecy Gold. Hier sollen die Secet-Ops-Missionen als Bonus mit dabei sein. Außerdem befindet sich auf unserer CD das Basisprogramm nebst Episode 1.

Frage: **Sind alle Download-Dateien so riesig?**
Antwort: Nein, mit dem 65-MByte-Download des Hauptprogramms haben Sie das Schlimmste hinter sich. Die zusätzlichen Episoden sind jeweils ein knappes MByte groß.

Allein gegen die Übermacht

Israeli Air Force

Jane's macht's möglich: Die schlagkräftigste Luftwaffe des mittleren Ostens stellt Ihnen gleich sieben ihrer Kampfflugzeuge zur Verfügung.

Ein Land, das von seinen Gegnern in maximal 15 Minuten komplett überflogen werden kann, benötigt ein gutes Frühwarnsystem. In Israel, das gleich von mehreren Seiten diesem Risiko ausgesetzt ist, erledigt seit 50 Jahren die Luftwaffe erfolgreich diese Aufgabe. Jane´s Israeli Air Force versetzt Sie in die Lage eines ihrer Piloten. Vom Sechs-Tage-Krieg bis zu aktuellen Gefechten mit dem Irak dürfen Sie die wechselhafte Geschichte der israelischen Luftwaffe neu schreiben.

Fast wie Voxel

Um eine möglichst realistische Landschaftsdarstellung zu ermöglichen, haben sich die Entwickler etwas Besonderes ausgedacht. Sie verzichten auf die üblichen Standardtexturen und benutzen statt dessen stereoskopische (und damit plastische) Satellitenbilder als Vorlage. Herausgekommen ist eine verblüffend echt wirkende Landschaft, die am ehesten mit hochauflösender, leicht flimmernder Voxelspace-Grafik vergleichbar ist. Aneinanderstoßende Texturkanten werden mit dieser Engine weitgehend vermieden, Berge wirken realistischer und Flußläufe haben keinen Knick. Leider haben Voxel-Engine und die Israeli-Air-Force-Grafik noch eine weitere Gemeinsamkeit: Ihren Hardware-Hunger. Trotz Direct3D-Unterstützung sollte ein Pentium II den Takt in Ihrem Rechner vorgeben.

Mit der alten Mirage wird jeder Bombenabwurf zur Glückssache.

Auch in Bodennähe bleibt der plastische Eindruck der schönen Landschaft erhalten.

Mick Schnelle

Erfrischend anders

Ich gebe zu, daß meine geographischen Kenntnisse des mittleren Ostens bislang äußerst beschränkt waren. Doch die markante und damit einprägsame Grafik von Israeli Air Force hat mich fast zum Experten gemacht.

Variable Missionen

Israeli Air Force ist einfach eine runde Sache. Das liegt nicht nur am gut umgesetzten Fluggefühl und der ansprechenden Optik. Vor allem der Aufbau der Missionen hat mit gut gefallen. Klar, auch hier ist einiges scriptgesteuert und passiert bei jedem Start aufs Neue. Doch im Gegensatz zu den Novalogic-Fliegern ist der Spielverlauf erheblich variabler.

So kann ich in Bodenkämpfe zwischen Panzern eingreifen. Dadurch kommt vielleicht der gegnerische Vormarsch zum Halt und verschafft mir so die notwendige Luft, um noch rechtzeitig an anderer Stelle präsent zu sein. Wenn Sie auf der Suche nach fliegerischer Abwechslung sind, fliegen Sie unter dem Davidstern genau richtig.

Von der MiG bleiben nur Einzelteile übrig.

Vor Jerusalem finden während Ihres Einsatzes Panzerschlachten statt.

Von der Karte aus können Sie jederzeit in andere Flieger wechseln.

Ein paar Panzer haben sich unvorsichtigerweise in unser Visier verirrt.

Realismus mal 7

Genausoviel Sorgfalt wie in die optische Präsentation steckt in der Simulation der Flugphysik. Jeder einzelne der sieben Flieger steuert sich anders. So tendiert die F-16 wie gewohnt dazu, leicht über die Längsachse weg zu kippen, die Phantom ist ein wenig schwerfällig im Handling. Die F4 gibt es sogar in zwei Varianten, und die F-15 kann in der 2000er Version stolze acht Luft-Luft-Raketen auf einmal mitnehmen. Überraschenderweise ist die technisch überholte Mirage III recht wendig, genauso wie die israelische Eigenproduktion Kfir. Der Lavi schließlich ist nur im Spiel in der Lage, die F-16 schlagen – in der Realität existiert er aus Kostengründen nur als Prototyp.

Shalom Saddam

Die zahlreichen Trainingsmissionen sollten Sie möglichst auf allen Fliegern absolvieren, damit sie für die sechs Kampagnen bestens gerüstet sind. Drei von diesen sind historisch angelegt und behandeln in jeweils sieben Missionen den Sechs-Tage-Krieg, den Yom-Kippur-Krieg und die Scharmützel mit dem Libanon von 1981/82. Das verbleibende Trio läßt Sie in naher Zukunft hypothetische Konflikte mit den Nachbarn Syrien, Irak und Libanon austragen. Die Art der Einsätze könnte direkt den Hauptmeldungen einer Nachrichtensendung entsprungen sein. Mal muß das Hauptquartier eines staatsbekannten Terroristenführers zerstört werden, mal fangen Sie eine auf Jerusalem zuratternde Panzerkolonne ab. Dann wieder gilt es, einem von Saddam Husseins Atomkraftwerken einen kleinen Besuch abzustatten. Während die Mission läuft, können Sie vorrübergehend dem Autopiloten den Steuerknüppel anvertrauen und den Fortgang auf einer Karte verfolgen. Von dort aus dürfen Sie auch in jeden verbündeten Flieger springen.

Weniger aufwendig als die Kampagnen sind die automatisch generierten Schnelleinsätze gegen den Computer. Oder Sie entwerfen mit dem Missionsdesigner Gefechte gegen eine zuvor definierte Gegnerzahl. Im Netzwerk schließlich ist Platz für maximal acht menschliche Kontrahenten. MIC

Israeli Air Force

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Jane's
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 620 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk/Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 200 MMX oder Pentium 166 mit Direct3D-Karte 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 400 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

86% Spielspass

Schöne Landschaft, unverbrauchtes Szenario.

Alles hört auf Ihr Kommando

F-22 Total Air War

Die F-22 von DID kehrt auf den Monitor zurück. Mit an Bord: Zehn dynamische Kampagnen und ein packender Mix aus Flugsimulation und Echtzeitstrategie.

Flugsimulationen versuchen sich traditionell mit noch realerem Flugverhalten, noch bombastischerer Grafik und noch intelligenteren Gegnern zu überbieten. Echte Neuerungen sucht man allerdings seit geraumer Zeit vergebens. Nach dem konventionellen F-22 ADF geht DID nun mutig einen Schritt voran. In F-22 Total Air War müssen Sie sich nicht nur als Pilot eines hochtechnisierten Kampfjets beweisen. Gleichberechtigt daneben erwartet Sie in mehreren Kampagnen die taktische Echtzeit-Planung des gesamten Luftkriegs.

Nur wenige Gegner gelangen normalerweise in die Reichweite der Maschinenkanone.

Alles nach Plan

Das Herz von Total Air War ist die Kommandozentrale. Von hier aus koordinieren Sie Flugeinsätze. Ganz der Nato-Doktrin folgend, ist jeder Feldzug in einzelne Phasen aufgeteilt. Zuerst müssen Sie beispielsweise die gegnerischen Ortungssysteme lahmlegen, bevor Sie sich die grenznah stationierten Lufteinheiten vornehmen. Erst dann können Ihre Flieger mit einem erträglichen Risiko gegnerische Fabrikanlagen angreifen und Nachschubtransporte abfangen. Dabei wird vom Programm peinlich genau Buch darüber geführt, wieviel Prozent der geforderten Vorgaben erreicht wurden. Liegen Ihre Ergebnisse zu oft unter diesen Werten, droht Ihnen der Entzug des Kommandos.

Cockpit à la ADF

Wenn Sie ganz auf Nummer sicher gehen wollen, fliegen Sie die wichtigsten Einsätze am besten selbst. Dazu muß mindestens eine F-22 am Einsatz beteiligt sein. Außerdem dürfen Sie sich an komplexere Missionen erst wagen, wenn Sie genügend Erfolgspunkte in Patrouillenflügen gesammelt haben.

Im Cockpit werden sich Kenner des Vorgänger-Programms sowie erfahrene F-22 ADF-Veteranen sofort

Mit Splitterbomben zerstören Sie großflächig ganze Industrieanlagen und erledigen auf einen Streich mehrere Bodenziele.

Die heimelig grüne IR-Sicht macht die Nacht beinahe zum Tage.

Von der Kommandozentrale aus verfolgen Sie den Fortgang des Krieges.

zurechtfinden. Bis auf´s letzte Warnlämpchen gleicht die Grafik dem inzwischen als Budgetspiel erhältlichen Vorgänger. Einzige Neuerung sind die nun transparenten und ausgefransten Wolken. Auch an den fliegerischen Eigenschaften hat sich nur wenig geändert. Deshalb werden alte Hasen die Kontrolle über ihren Flieger nicht abgeben wollen. Komfortabler gesinnte Luftkrieger nutzen dagegen die technischen Vorteile der F-22 voll aus. So paßt der Bordcomputer auf Wunsch die Erfassungssysteme an die jeweilige Lage an, erstellt Abschußpläne für herannahende Bedrohungen und fliegt Sie sicher von Wegpunkt zu Wegpunkt. Auch bei Manövern wie Auftanken in der Luft und Landungen springt die Automatik auf Wunsch als Pilotenersatz ein. Das heißt aber nicht, daß Sie zur Tatenlosigkeit verdammt wären. Auf den per Tastendruck zu Bildschirmgröße gezoomten Multifunktionsdisplays behalten Sie Freund und Feind im Auge, planen Bombenangriffe und legen auch manuell Ziele fest.

Angriffe im Minutentakt

Während Sie den Krieg auf einer minütlich aktualisierten Karte verfolgen, beurteilt ein elektronischer Helfer im Hintergrund die gegenwärtige Lage. Darauf basierend teilt er den einzelnen Geschwadern automatisch Missionen zu. Diese Einsätze können Sie jederzeit abrufen und modifizieren. Wegpunkte, Flughöhe, Bewaffnung und Ziele dürfen Sie, solange der Einsatz noch nicht gestartet ist, nach Herzenslust verändern. Dabei beeinflussen Sie aber gleichzeitig andere Flugpläne: Wenn Sie den Geleitschutz für ein Tankflugzeug abziehen, wird es möglicherweise abgeschossen. Deshalb kann vielleicht ein anderes Geschwader nicht mehr nachtanken und muß seinen Einsatz abbrechen.

Insgesamt wartet **Total Air War** mit zehn Kampagnen auf. Dabei sind Sie im Dienste der Nato oder der US-Streitkräfte mit diversen arabischen Staaten rund ums Rote Meer mal verbündet und dann wieder im Clinch. Teilweise schlagen die Szenarios weltpolitische Purzelbäume, wenn Sie als US-Pilot auf französische Gegner treffen. Als Abwechslung dient ein Missionsgenerator. Der steht auch den acht Kampffliegern zur Verfügung, die mit- oder gegeneinander Einsätze absolvieren. MIC

Mick Schnelle

Fliegen für Strategen

Mit F-22 Total Air War hat DID die spielerische Tiefe nachgereicht, die bei F-22 ADF zu kurz gekommen ist. Hier kommt es mehr auf die taktische Planung als auf fliegerisches Können an. Was nutzt Ihnen ein Bombereinsatz, wenn das Ziel keinerlei strategische Bedeutung hat? Auf der anderen Seite müssen Sie schon einige Simulationserfahrung mitbringen, um von den vielen (sinnvollen) Features der F-22 auch effektiv Gebrauch machen zu können. Denn wichtige Einsätze sollten Sie auf jeden Fall selbst fliegen: Von alleine gewinnt Ihr PC den Krieg nicht.

Mir hat diese Art der strategischen Flugsimulation sehr viel Spaß gemacht. Bei jedem Einsatz weiß ich genau, daß Erfolg oder Mißerfolg direkte Auswirkungen auf die Kampagne haben, und bin dementsprechend motiviert. Einen Rüffel erteile ich DID allerdings dafür, Total Air War nicht wie geplant als Addon zu F-22 ADF auf den Markt zu bringen, sondern als Vollpreisprodukt. Wie hier Spieler zum zweiten Mal zur Kasse gebeten werden, ist nicht die feine englische Art.

Ohne Lufttankmanöver lassen sich einige Einsätze nicht bewältigen.

F-22 Total Air War

Genre: Flugsimulation | Hersteller: DID
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis | System: Windows 95
Sprache: Deutsch | Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 90 Mark | Festplatte: ca. 95 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 266 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Strategische F-22 Simulation.

Araber und Abrams

Spearhead

Schon zu Rommels Zeiten war Tunesien Schauplatz gewaltiger Panzerschlachten. Jetzt machen Amerikaner und Libyer die Wüste unsicher.

Böse Moslems liegen im Trend: In der Panzersimulation Spearhead muß einmal mehr der libysche Diktator Gadaffi als Erzfeind herhalten. Dieser startet eine Invasion in Tunesien, und nur eine mutige US-Eingreiftruppe kann ihn stoppen.

Rüdiger Steidle

Sand im Getriebe

Echte Tanks haben nicht umsonst vier Mann Besatzung: Bei Spearhead ist man als Fahrer, Schütze und Kommandeur in einem oft überfordert. Auch die umständliche taktische Karte machte mir bei jedem Einsatz zu schaffen. Für das geplante Expansion-Set, in dem man auch Schützenpanzer lenken soll, wünsche ich mir deshalb eine überarbeitete Steuerung; eine automatische Zielfunktion beispielsweise würde Wunder wirken.

Hat man sich jedoch an die Hektik gewöhnt, macht Sparhead dank abwechslungsreicher Missionen, intelligenter Einheiten und viel Action trotzdem Spaß.

Spannende Missionen

Sie klettern in einen amerikanischen Abrams-Panzer und kämpfen sich durch die 23 Einsätze des Wüsten-Feldzugs oder durch 20 Einzelmissionen. Mal müssen Sie eine Stellung halten, mal einen Konvoi eskortieren oder flüchtende Gegner verfolgen. Oft erhalten Sie während der Schlacht neue Order. Leider nicht per Sprachausgabe, weshalb Sie regelmäßig Ihr Funkbuch checken sollten. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, haben die Programmierer die Kampfvehikel der Libyer in Sachen Panzerung und Feuerkraft aufgewertet. In Wirklichkeit wären die russischen Stahlsärge eher Kanonenfutter fürs hochmoderne Equipment der US-Armee.

Hektik statt Taktik

Während Sie Ihren Panzer aus der Fahrerperspektive mit der Tastatur lenken, richten Sie gleichzeitig sein Geschütz per Joystick aus. Sobald Sie ein Ziel erfaßt haben, ist der Abrams feuerbereit. Schneller geht's vom Kommandoturm aus: Hier müssen Sie nur die Gegner markieren, die Kanone hält automatisch drauf. Eine Zielverfolgung existiert allerdings nicht, weshalb schnelle Fahrzeuge schwer zu treffen sind.

Artillerie, Luftunterstützung und Ihre Verbündeten dirigieren Sie auf einer taktischen Karte. Allerdings machen es gelbe Symbole auf gelbem Grund schwer, die richtige Einheit zu finden. Zusätzlich sorgt die verschachtelte Menüstruktur in hitzigen Kämpfen oft für Frust. RS

→ www.army-technology.com/projects/abrams/index.html

Mit einer Stichflamme verabschiedet sich der Feindpanzer. Die Explosionen und die karge Landschaft wirken etwas ärmlich.

Das Nachtsichtgerät läßt die Wüste ergrünen.

Spearhead

Genre:	Panzersimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 100 bis 180 MByte

Spieler: Einer bis acht (Modem, Internet), bis zwölf (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 (oder Pentium 200MMX ohne 3D-Karte) 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 MMX 16 MB, 4fach CD 3D-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

69% Spielspass

Panzer-Action mit Bedienungsmängeln.

Falke trifft Fulcrum

F-16 vs. MiG-29

3Dfx-beschleunigt düsen die beiden neuesten Novalogic-Flieger nun doch in einer Packung in die Händlerregale.

Auf CD: spielbare Demo

Zwei Flieger – zwei separate Programme. So hieß bis vor kurzem noch das wenig kundenfreundliche Marketingkonzept von Novalogic. Doch die Comanche-Väter besannen sich eines besseren. Wohl auch mit einem Blick auf die Konkurrenz von Jane's Israeli Air Force bringen sie überraschenderweise F-16 Fighting Falcon und MiG-29 Fulcrum nun doch als Bundle zum Preis von einem Spiel unters Fliegervolk.

Action-Flieger

Genau wie in allen anderen Novalogic-Simulationen gilt auch hier die Devise: »Action vor Realismus«. Mag der Hersteller noch so vehement das Gegenteil behaupten, sowohl die F-16 als auch die MiG-29 werden selbst Einsteiger auf Anhieb in die Luft bekommen. Je nach Flieger erwarten Sie 40 oder 45 Einsätze rund um den Erdball, die diesem Konzept Rechnung tragen. Stets sehen Sie sich einer starken Übermacht gegenüber, die Sie nach Wegpunkten sortiert erledigen. Luftziele haben meist dem konzertierten Einsatz von Raketen wenig entgegenzusetzen. Dabei unterscheidet sich russisches und amerikanisches Equipment hauptsächlich im Namen und geringfügig in der Reichweite voneinander. Unabhängig vom Modell lassen sich die Raketen aus jeder Flug- und Lebenslage treffsicher ins Ziel bringen. Etwas komplizierter wird es bei Bodenangriffen. Denn Bomben müssen Sie erst mal nah genug an ihren Bestimmungsort heranbringen, bevor Sie sie auslösen können. Richtig unangenehm wird es, wenn Ihnen die Knallkörper ausgehen: In den Nahbereich Ihrer Maschinenkanone verirren sich nicht allzu viele Gegner.

Viele Knöpfe werden Sie niemals benötigen – Action geht vor.

In einer der spannendsten Missionen müssen Sie eine Boeing mit Space Shuttle im Huckepack beschützen.

Mick Schnelle

Zwei flotte Flieger

Alle Jahre wieder. Dieses hehre Stück deutschen Liedguts kam mir in der Testphase mehrfach in den Sinn. Denn schon traditionell bietet Novalogic zu jedem ihrer Action-Simulatoren einen Testpiloten auf, der seine Lizenz darauf verwettet, daß das aktuelle Produkt das Nonplusultra an Realismus darstellt. Lassen Sie sich von solchem Marketing-Gesülze nicht irreführen: Sowohl F-16 Fighting Falcon, als auch MiG-29 Fulcrum sind Actionflieger der spaßigen und unkomplizierten Art, mit denen sich auch Einsteiger schnell anfreunden werden.

Nicht ganz so einsteigerfreundlich ist der happige Schwierigkeitsgrad. Außerdem merkt man den an sich spannenden Missionen an, daß sie scriptgesteuert sind. Dennoch: Wenn Sie wie ich gern mal die höheren Weihen des Realismus gegen eine deftige Ballerorgie eintauschen, fliegen Sie mit dem Novalogic-Bundle richtig.

Voodoo-Zeit

Als mit Abstand letzter Produzent von Flugsimulationen entdeckten endlich auch die Novalogiker die Existenz von 3Dfx-Karten. Einmal dem Voodoo-Zauber verfallen, haben die Kalifornier ihre neue Grafikengine gleich Voodoo-2-tauglich gemacht. Deshalb flitzt das dynamische Duo mit bis zu 1024 mal 786 Pixeln geglättet und 3D-beschleunigt durch die kreuz und quer über den Globus verteilten Einsatzgebiete. Eine fast fotorealistische Landschaft ist der Lohn der Mühe. Wären die gelegentlichen Texturbrüche nicht, könnte man fast glauben, über eine besonders schön gelungene 3D-Postkarte zu fliegen.

Im Eifer des Gefechts wird der Luftraum manchmal ganz schön eng.

Gefechte im Netz

Mit F-16 oder MiG dürfen Sie sich in mehrere Multiplayermodi stürzen. Über Modem oder Netzwerk können bis zu acht Spieler in zwei Teams die gegnerische Basis in Schutt und Asche legen. Noch geselliger fliegt es sich auf dem Integrated Battlefield, das Sie auf dem Novaworld-Server im Internet finden. Maximal 128 Piloten pro Arena kämpfen hier um die Lufthoheit. Daran dürfen auch Besitzer von F-22 Raptor teilnehmen. MIC

F-16 Multirole Fighter & MiG-29 Fulcrum

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Novalogic
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch i. V.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 210 oder 340 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 128 (Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 300 32 MByte RAM, 8fach CD Voodoo-2-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

83% Spielspass

Schnittige und hübsche Action-Simulation.

Hardwar

Laue Geschäftemacherei im All.

Durch das starke Fogging sehen die Planeten alle gleich aus.

Peter Steinlechner

Zu undurchsichtig

Hardwar schafft es leider nicht, die drei unterschiedlichen Elemente Handel, Kampf und Erforschung miteinander zu verbinden. Am deutlichsten wird das in den zahlreichen Menüs – noch chaotischer kann es eigentlich nicht zugehen. Echte Privateer-Fans bekommen einen halbwegs ordentlichen Titel, obwohl sich eine kriegerische Karriere wieder mal deutlich schneller auszahlt als fleißiges Kaufen und Verkaufen. Optisch gibt's zwar keine Sensationen, aber immerhin gepflegtes Mittelmaß. Das Programm kennt viele Spezialeffekte, die allerdings auf Kosten der Fernsicht gehen – allzuweit können Sie aus Ihrem Cockpit nie hinausgucken.

Mitten in den Krieg zwischen zwei verfeindeten Handelshäusern versetzt Sie **Hardwar.** Gleich zu Beginn entscheiden Sie sich für eine Karriere als Geschäftsmann, Söldner oder Trödler. Danach klettern Sie in Ihr Raumschiff, das Solarenergie braucht. Bei Tages-Einsätzen macht das kein Problem, aber des Nachts müssen Sie regelmäßig an großen Lampen nachtanken. Die meiste Zeit düsen Sie nicht durchs All, sondern über die Oberflächen unterschiedlicher Planeten. **Hardwar** läßt Ihnen wie **Privateer 2** weitgehende Freiheiten, die Story spielt nur gelegentlich eine Rolle. PS

Hardwar

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 35 MByte

Spieler: Einer bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Pentium 166	Pentium 200	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

58% Spielspass

Durchschnitts-Weltraumspiel mit Macken.

Ares Rising

Weltall-Action im Klötzchenlook.

Bei großen Raumern fallen die groben Klötze unangenehm auf.

Die Zukunft des gesamten Universums steht mal wieder auf dem Spiel. Letzteres heißt **Ares Rising**, stammt von Imagine Studios und versetzt Sie als Söldner Marlowe in die Rolle des Retters. Mit einem Schmalspurgleiter ausgestattet, feuern Sie sich von Mission zu Mission und verdienen ganz nebenbei ein paar Credits. Die investieren Sie in allerlei Hightech-Schnickschnack. Derart gewappnet nehmen Sie den Kampf gegen den Bilderbuch-Schurken Radivic Karadescu und seine Weltbeherrschungsmaschine auf.

Trotz Direct3D-Unterstützung werden Sie beim Flug durch das All nur wenig mehr als ein paar ärmlich texturierte Klötze vor Ihren Laser bekommen. MIC

Mick Schnelle

Grauenhafte Grafik

Ares Rising gibt sich alle Mühe, Ihnen von Anfang an den Spaß am Spiel zu verderben. Das beginnt bei den unübersichtlichen Menüs, setzt sich über die öden Textbriefings fort und endet bei der häßlichen Raumschiffoptik. Trotz der ganz netten Missionen mußte ich mich mehrfach zum Weiterspielen zwingen. Und das passiert mir bei Weltraumspielen das allererste Mal.

Ares Rising

Genre:	Weltraumspiel	Hersteller:	Imagine Studios
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 90 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 133	Pentium 200 MMX	Pentium II 266
16 MByte RAM, 6fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD, Direct3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, Direct3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Ausreichend

35% Spielspass

Häßlicher Wing-Commander-Klon.

Apollo 18

Realistisch-langweiliger Raketenritt.

Gähn: Beim Start klicken Sie sich durch solche müden Controlpanels.

Astronauten-Azubis haben's schwer: Im Mondlandungs-Simulator **Apollo 18** müssen Sie sich zunächst durch 46 staubtrockene Trainingsvideos und das überdicke Handbuch mit seinen zahllosen Tabellen, Skizzen und Karten quälen. Nach einem langwierigen Fragebogen zwängen Sie sich endlich in den Simulator, um unter Zeitdruck unspektakuläre Aufgaben zu erfüllen. Dazu klicken Sie sich durch mit Schaltern übersäte Kontrollbildschirme und bestätigen Funkkommandos per Tastatureingabe. Ist auch diese Prüfung gemeistert, steigt der Schwierigkeitsgrad an, und es stehen Ihnen neue Multiple-choice-Tests bevor, bis zur Landung – oder vielmehr bis zum Einschlafen. RS

Rüdiger Steidle

Hinterm Mond

Kein Wunder, daß die Nasa das Apollo-Programm nach dem 17. Flug eingestellt hat: Apollo 18 ist eine einzige Katastrophe. Bei der möglichst realistischen Umsetzung des Simulators haben die Programmierer das Spiel vergessen. Ich finde es sterbenslangweilig, mich in 30 Startphasen durch kryptische Schaltflächen zu kämpfen, nur um festzustellen, daß die »SC-1« nicht funktioniert, weil ich den »Jett« vor dem »Master Arm« angeschaltet hatte. Bäh!

Apollo 18

Genre:	Simulation	Hersteller:	Project 2 Interactive
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM, 4fach CD	16 MB, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden

8% Spielspass

Mondstaubtrockener Weltraummüll.

Adventures

Martin Deppe

Eigentlich wollte **Wasteland**-Veteran Jörg Langer in dieser Ausgabe das Rollenspiel **Fallout 2** intensiv unter die Lupe nehmen. Doch die angebliche Testversion war einfach nicht weit genug. So hatten diverse Gegenstände anstelle fertiger Grafiken noch Platzhalter. Manchmal tauchte unser Held beim Verlassen eines Orts hundert Kilometer entfernt auf. Die Erfüllung vieler Missionen wurde nicht richtig erkannt, die Karawanen funktionierten nicht. Von sporadischen Abstürzen ganz zu schweigen. Und die meisten Zwischensequenzen sowie die animierten Gesichter wichtiger Gesprächspartner fehlten. Da gerade bei **Fallout** Story und Details entscheidend sind, gab es nur eine Lösung: nicht testen. Freuen Sie sich also auf einen ausführlichen, echten Test – vielleicht schon in der nächsten Ausgabe.

Adventures & Rollenspiele

»Diese Gattung betont Rätsel, Aufgaben und eine ausgefeilte Handlung.«

[Grafik-Adventures, Rollenspiele, Action-Adventures, Detektivspiele]

Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	92%
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	89%
3	Diablo	Rollenspiel	–	88%
4	Final Fantasy 7	Rollenspiel	8/98	87%
5	Floyd	Adventure	12/97	86%
6	Fallout	Rollenspiel	5/98	85%
7	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	85%
8	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	85%
9	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	84%
10	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	82%
11	Blade Runner	Adventure	1/98	82%
12	Toonstruck	Adventure	–	81%
13	Hexplore	Rollenspiel	7/98	79%
14	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	79%
15	Battlespire	Rollenspiel	3/98	78%
16	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	78%
17	Leisure Suit Larry 7	Adventure	–	78%
18	Zork: Großinquisitor	Adventure	12/97	77%
19	Space Bar	Adventure	10/97	76%
20	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	75%
21	Oddworld	Action-Adventure	1/98	75%
22	Nightlong	Adventure	NEU	74%
23	Might & Magic 6	Rollenspiel	6/98	73%
24	Sanitarium	Adventure	8/98	73%
25	Ring des Nibelungen	Adventure	NEU	72%

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Die Nacht der Abenteuer

Nightlong

Als Privatschnüffler durchforsten Sie die dunkle Zukunft – mit cooler Sonnenbrille und der rauhen Synchronstimme von Bruce Willis.

Das Genre der Klick-Adventures wurde schon oft für tot erklärt. Vor allem Hersteller, die gerade ein 3D-Abenteuer in Arbeit haben, stimmen in den Abgesang mit ein. Prominentestes Beispiel: Roberta Willams, die Kings Quest 8 gern zum Referenzprodukt der neuen Generation machen möchte. Davon unbeeindruckt, stellt Team 17 im klassischen Nightlong weniger die Technik, sondern Rätseldesign und Story in den Vordergrund. In der Rolle eines futuristischen Detektivs decken Sie eine Verschwörung im Cyberspace auf.

Düsterer Held

Joshua Reev ist ein Held ganz im Stil des Film Noir. Zynisch und wortkarg erledigt er vornehmlich Fälle, die ihn in die Unterwelt führen. Seine Heimatstadt Union City ist im Jahre 2099 ein finsterer Moloch, in dem allmächtige Konzerne das Sagen haben. Der Bürgermeister dieser Metropole, ein alter Freund von Josh, steckt in ziemlichen Schwierigkeiten. Eine Terroristengruppe verübt permanent Anschläge auf seinen Hauptsponsor, während die Wahlen gerade vor der Tür stehen. Zu allem Überfluß ist auch noch ein in die Attentätergruppe eingeschleuster Mitarbeiter spurlos verschwunden.

Josh unter Druck

Kaum hat ein schnittiger Schwebegleiter unseren Josh vor dem Appartement des Verschwundenen abgesetzt, da übernehmen Sie die Kontrolle über den kantigen Helden. Gehorsam folgt er Ihren Mausklicks durch die schön gezeichneten Welten. Dabei

Die Sphinx verlangt von Josh einen dreistelligen Geheimcode.

Das Horrorschloß existiert nur virtuell im Cyberspace – Gefahren lauern dort trotzdem.

Mick Schnelle

Düster, aber stimmig

Den Anfangspart von Nightlong haben die Entwickler wirklich vorbildlich hingekriegt. Ausschließlich logische Rätsel, auf wenige Räume verteilt, und ein interessanter Plot ließen mich auf mehr hoffen. Doch nach einiger Zeit zerfasert das Spiel ein wenig. Man weiß zwar immer noch genau, wo es langgeht, verliert aber schon mal das eine oder andere Puzzle aus den Augen. Das liegt vor allem daran, daß die Anzahl der Räume stellenweise stark ansteigt. Dadurch passiert es leicht, daß Sie irgendwo einen wichtigen Gegenstand übersehen, ohne es zu merken. Suchen Sie mal in 20 Räumen nach einem gut getarnten Universalstecker! Zum Schluß hin wird es dann aber wieder erheblich kompakter.

Adventures, in denen der klare Menschenverstand vor wirren Verschiebepuzzles regiert, sind leider ziemlich selten geworden. Durch die logischen Aufgaben hat sich für mich mein Ausflug nach Union City allemal gelohnt. Wenn auch Sie ein Faible für düstere Sciencefiction mit ein wenig Cyberpunk- und Horroreinfluß haben, sollten Sie es mehr als eine Nacht lang im schummrigen Union City aushalten.

kann das Josh-Sprite in klassischer Manier nach hinten ins Bild hineinlaufen. Passiert der Cursor einen manipulierbaren Gegenstand, macht Sie ein eingeblendeter Text darauf aufmerksam. Ein Druck auf die linke Taste läßt Joshua das Objekt unter die Lupe nehmen; Rechtsklicks dienen als Universalkommandos. Damit nehmen Sie Dinge auf, bringen sie zum Einsatz oder benutzen sie in Kombination mit anderen Gegenständen. Auf die gleiche Art und Weise führen Sie Gespräche mit den wenigen Menschen, auf die Sie unterwegs treffen.

Was verbirgt die schöne Eva vor unserem Helden?

Sehr elegant schwingt sich Joshua über die Bahngleise.

Cool wie Bruce

Mit seinem lässigen Outfit, bestehend aus Lederjacke, Sonnenbrille und Glatze, erinnert Josh ein wenig an Bruce Willis. In der deutschen Version wird dieser Eindruck durch die Synchronstimme noch verstärkt. Der Name Manfred Lehmann wird den meisten nichts sagen, doch seit den **Stirb Langsam**-Filmen spricht der Berliner die deutschen Texte für Bruce. Und auch in **Nightlong** klingen selbst tiefsinnige Erkenntnisse wie »Ich hasse Plastikpflanzen« durch Meister Lehmanns Sprachorgan gleich doppelt so cool.

Cyberspace und Geisterschloß

Auf drei CDs erwartet Sie ein futuristisch angehauchtes Abenteuer mit Anleihen bei den gängigen Klischees. Die Entwickler haben sich fröhlich aus Vorlagen wie **Blade Runner** oder **Necromancer** bedient. Allerdings enthält **Nightlong** weniger Sciencefiction-Elemente als die genannten Titel: Der Cyberspace in **Nightlong** ist eine virtuelle Welt, die mit konventionellen Szenerien wie einem Horrorschloß ausgestattet ist. Auch auf Biochips oder anderen organo-technischen Schnickschnack wurde verzichtet.

In der Bibliothek gibt es außer einem Pelikan auch jede Menge Infos.

Cool: Hasta la vista, Baby!

Logik regiert

Jedes Adventure steht und fällt mit der Qualität seiner Rätsel. In Union City und Umgebung herrscht zum Glück weitgehend die Logik. Außerdem führt Sie ein straffer roter Faden durch die Handlung. Meist stellt sich weniger die Frage »Was ist als nächstes zu tun?« sondern eher »Wie macht man das?« So werden Sie zu Beginn nicht in das Appartement des Verschwundenen hineinkommen. Doch ein Magnetkuli und ein alter Briefumschlag mit der Unterschrift des Wohnungsbesitzers lassen Sie schnell den Scanner an der Tür überlisten. In dieser Art sind fast alle Rätsel gehalten, nur sehr selten müssen Sie auch mal einen Farben- oder Symbolcode knacken.

Um **Nightlong** komplett zu lösen, brauchen Sie nach Herstellerangaben rund 40 Stunden. Diese optimistische Schätzung gilt aber nur für Einsteiger. Könner werden sich höchstens ein verregnetes Wochenende in Union City herumtreiben. MIC

Nightlong

Genre:	Adventure	Hersteller:	Team 17
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 1 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 6fach CD	Pentium 133 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

74% SPIELSPASS

Gut synchronisiertes Sciencefiction-Adventure.

Mit Brünnhilde im Ring

Der Ring des Nibelungen

Erstmals bildet ein Opernstoff die Story-Grundlage für ein Adventure: Durch Raum und Zeit reisen Sie in die Welt der Nibelungen.

Düster ist die Zukunft: Die irdischen Zivilisationen sind untergegangen und die wenigen Überlebenden sind nur noch Hofnarren für die neuen Herrscher des Universums. Einer der letzten Menschen erhält den Auftrag, für die neuen Götter die Wagner-Oper **Ring des Nibelungen** aufzuführen.

Es geht auch ohne Opernführer

Ihr Alter Ego Ish durchlebt vier Episoden der Ring-Geschichte und verkörpert dabei nacheinander Zwerg Alberich, Feuergeist Loge, Recke Siegmund und die Walküre Brünnhilde. Alle vier Parts können Sie einzeln spielen. Da die Geschichte in eine Sciencefiction-Umgebung verlegt wurde, kommen Sie auch ohne tiefgehendes Opern-Wissen klar. Kenner von Wagners Ring-Zyklus haben allerdings doppelten Spaß. Die 3D-Engine zeigt das Geschehen meistens aus der Ich-Perspektive mit 360-Grad-Rundumblick. Wenn Ish sich bewegt, wird in eine Kamerafahrt oder Außenansicht umgeschaltet.

Die stimmungsvolle Sprachausgabe ist absolut lippensynchron.

Sentas Stimme

Während einige Aufgaben sehr originell sind, lassen sich andere nur durch Herumprobieren bewältigen. Den Dialogen sollten Sie genau zuzuhören, da sich die Lösung oft aus der Story ergibt.

Die Hauptthemen der Oper bilden, in einer rein instrumentalen Vertonung der Wiener Philharmoniker, den musikalischen Background. Hinzu kommt die sehr gute deutsche Sprachausgabe, an der auch Senta Berger mitgewirkt hat. GUN

Gunnar Lott

In Schönheit sterben

Endlich eine Story abseits ausgetretener Adventure-Pfade – der Ring des Nibelungen zog mich (trotz fehlender Wagner-Kenntisse) schon beim ersten Anspielen tief in die epische Geschichte um Liebe und Neid. Wunderschöne Grafiken und die inspirierende Musik tragen ebenfalls zum Abenteuer-Fest bei.

Doch unter der hübschen Hülle verbergen sich auch einige Ungereimtheiten. Ein kleiner Fehlklick kann den Tod meiner Figur zur Folge haben – diese Unsitte sollte doch schon längst ausgestorben sein. Zudem sind einige Rätsel etwas zu unlogisch geraten, wodurch ich mehrmals Ewigkeiten umhergeirrt bin, bis ich durch stumpfes Ausprobieren Erfolg hatte.

Die starke Walküre Brünnhilde ist die Heldin der letzten Episode.

Ring des Nibelungen

Genre:	Adventure	Hersteller:	Cryo Interactive
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 290 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133, 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166, 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166, 64 MByte RAM, 12fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

72% Spielspass

Schön, abgedreht und etwas nervig.

DER ZWÖLFTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Ultima Online läuft seit einem Jahr offiziell im Internet. Und wie das bei Einjährigen so ist: Kinderkrankheiten sind weiterhin an der Tagesordnung.

Belle Star wird ein Jahr alt – wie UO selbst.

Mit List, Tücke und Armbrust gegen rohe Gewalt: An Kisten und Säcken kommt der tumbe Ettin nicht vorbei.

Ein volles Jahr berichtet Ihre Chronistin Belle Star nun allmonatlich aus den vernetzten Landen und düsteren Dungeons von Britannia. Noch immer sind nicht restlos alle Bugs der ersten Version ausgemerzt, mit jedem Update kommen andere hinzu. Immer wieder finden phantasievolle Spieler bislang ungeahnte Wege, alte und neue Sicherheitslücken im Programm für ihre eigenen, meist dunklen Zwecke auszunutzen. Und dennoch hat sich bewahrheitet, was sich bei unserem Test vor Jahresfrist bereits abzeichnete: Ultima ist die (inzwischen durch zahlreiche Awards gekrönte) Königin in der Genre-Nische der Online-Rollenspiele. Trotz aller berechtigten Kritik sind nicht wenige Spieler seit zwölf Monaten mit ungebrochenem Eifer bei der Sache, verbringen pro Woche 25 Stunden oder mehr im virtuellen Inselreich. Mit immer umfangreicheren sowie ausgeklügelteren Questen, unablässigem Feintuning und nicht zuletzt mit der kürzlich angekündigten Erweiterung »The Second Age« bemüht sich Origin, sie bei der Stange zu halten. Auch Belle, inzwischen zur meisterhaften Kriegerin und tödlichen Armbrustschützin gereift, ist der magischen Drachen, tölpelhaften Ettins und durchtriebenen Zauberer noch lange nicht überdrüssig. Begleiten Sie die streithafte Dame also durch ein weiteres Abenteuer in den phantastischen Gefilden des Atlantic-Shards von Ultima Online.

Belle Star's Diary

Abenteuerreise

Am folgenden Tag trafen wir uns früher als gewöhnlich in der Abbey von Yew. Die Dungeon-Rune beflügelte unsere Phantasie, und in Gedanken wühlten wir bereits in den unermeßlichen Schätzen, die wir aus der Tiefe der feuchten Katakomben ans Licht befördern wollten. Wir zogen uns in einen leeren Raum zurück, wo Sascha das unscheinbare Stückchen Holz mit dem eingravierten Geheimzeichen zwischen uns auf den Boden legte. Zuerst sprach Corey die Zauberformel und verschwand vor unseren Augen. Nun war die Reihe an mir. Ich verbannte alle Nervosität aus meinen Gedanken, murmelte die Worte der Macht, bewegte die Hände im erlernten Schema – und im nächsten Moment war ich blind.

Ein schauriges Geheul drang an meine Ohren, ich stolperte einen Schritt zur Seite, bis ich zu meiner Rechten rauhes Mauerwerk fühlte, über das kleine Rinnsale von Kondenswasser liefen. Wieder erscholl ein durchdringendes, hohes Heulen, und ich nahm ein fahles Leuchten wahr, wie man einen Blitz bei geschlossenen

Corey befreit sich in Buccaneer's Den vom Dungeon-Staub.

Augen sieht. Sascha, der mir inzwischen gefolgt sein mußte, rief von irgendwoher laut »In Lor«, dazu erklang ein melodisches Geräusch, und ich konnte urplötzlich wieder sehen. Ich war also doch nicht erblindet, nur die wahrhaft undurchdringliche Dunkelheit hatte mich genarrt.

Grausige Grillfete

Jedoch blieb mir nur wenig Muße, darüber nachzusinnen. Die Quelle des Geheuls, ein jetzt deutlich sichtbarer Ghoul, drang mit weiterem Wehklagen und gespreizten Klauen auf mich ein. Hastig nahm ich die Hellebarde zur Hand, um den gespenstischen Feind niederzumachen. Auch als die grausigen Überreste endlich besiegt am Boden lagen, blieb mir keine Zeit für einen Gedanken, denn sofort folgte ein zweiter Untoter, diesmal ein Zombie, der mir unter Gestöhn an die Kehle wollte.

Inzwischen ließ aber der Lichtzauber nach. Als ich ihn erneuert hatte, sah ich als nächstes das Glitzern in den Augen zweier riesiger Giftschlangen. Während ich die Biester mit der Hellebarde und mit Fußtritten aufhielt, so gut es eben ging, beschwor Sascha eine Feuerwand. Mit lautem Knall erschienen die Flammen mitten zwischen den monströsen Reptilien, die sich zischend und fauchend darin wanden. Eine zweite Wand, die von Corinna kam, versperrte ihnen den Rückweg. Der Gestank von verbrannten Hornschuppen und siedendem Schlangenfett war unbeschreiblich.

So kämpften wir uns wohl über eine Stunde durch Horden von Zombies, Ghoulen, Spectren, mutierten Ratten, giftigen Schleimmonstern und Riesenschlangen, bis uns die Reagenzien für weitere Zaubersprüche ausgingen. Wir sahen uns an und sagten, fast gleichzeitig, nur ein Wort: »Raus!« Für die Rückreise benutzte ich meine eigene Rune, und lachend trafen wir uns in der Abbey wieder, wo wir gemeinsam unsere Jagdbeute zählten.

In Hyloth läßt der Monsternachschub selten zu wünschen übrig.

Reformation

Fortan durchstreiften wir als verschworenes Dreigestirn durch die zahlreichen Dungeons unserer Welt. Covetous, Despise, Hyloth, Shame und Wrong wurden unsere bevorzugten Beutegründe. Meist suchten wir uns weitere, zuverlässige Mitstreiter, kann doch eine größere Gruppe allen Gefahren der Unterwelt leichter die Stirn bieten. Öffnete sich irgendwo ein blaues Tor, dem rot- oder schwarzgewandete Gestalten entsprangen, die ohne viel Aufhebens sofort das Feuer auf die Umstehenden eröffneten, so flogen ihnen schon unsere Bolzen entgegen, bevor die Briganten noch recht wußten, wie ihnen geschah.

Dabei hatten wir es kaum je mit Gesindel zu tun. Weit öfter waren es ehedem angesehene Lords und Ladies, die Geltungssucht, wirtschaftliche Not, perverse Lust am Töten oder auch schlichte, dekadente Langeweile auf die schiefe Bahn geführt hatte. Immerhin waren die Fronten im allgemeinen klar, denn den meisten Raubrittern eilte ihr Ruf voraus. Und auch die Namen derjenigen Scheinheiligen, die im Verborgenen zu agieren versuchten, blieben selten lange unbekannt.

Dann kam der folgenschwere Tag, der alles verändern sollte. Unser allergnädigster Herrscher, Mylord British, war außer sich vor Zorn über die Ausschweifungen des Adels, von denen die Marktschreier in jeder größeren Stadt tagein, tagaus berichteten. So beschloß er, das Feudalsystem komplett zu reformieren. Allen Adligen, ob schuldig oder unschuldig, wurden ihre Titel aberkannt. Ging ich am Abend zuvor noch als Great Lady zu Bett, so wachte ich am Morgen nach der königlichen Reform als »berühmtes Frauenzimmer« auf, eine Reputation, der ich nur wenig abgewinnen konnte. CG

(wird fortgesetzt)

Nach dem Abenteuer eine ausgiebige Stärkung im Keg&Anchor.

Shame ist bekannt für seine Riesenskorpione – und PK-Raids.

Budget

Charles Glimm

Meine Damen und Herren, GameStar präsentiert den Kampf der Giganten! Im Wettstreit um den Spitzenplatz in der Compilation-Liga stehen sich Titelverteidiger **Gold Games 3** und der Herausforderer **Best of Games** gegenüber. Beide Sammlungen sind mit einigen absoluten Top-Spielen ausgestattet.

Damit es im Duell fair zugeht, testet GameStar nicht einfach Spielelisten und Presseinfos; statt dessen fließen auch Aspekte wie Verpackung, Gestaltung der Handbücher und Ausstattung mit Patches in die Gesamtwertung ein. Um Ihnen den größten Nutzen mit unseren Berichten zu bieten, haben wir außerdem jede Sammlung zusätzlich nach einzelnen Genres aufgeschlüsselt. Ring frei …

Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wieder-veröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Best of Games	Infogrames	NEU	92%
2	Gold Games 3	Topware	NEU	91%
3	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
4	Civilization 2 Classic Coll.	Microprose	5/98	90%
5	Total Heaven	Europress	6/98	88%
6	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	4/98	87%
7	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
8	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	4/98	86%
9	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%
10	Megapak 9	Koch Media	8/98	82%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Battlezone	3D-Strategie	10/98	89%
2	Diablo	Action-Rollenspiel	NEU	85%
3	Hexen 2	3D-Action	5/98	85%
4	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	NEU	85%
5	NHL 97	Sportspiel	7/98	85%
6	Floyd	Adventure	7/98	85%
7	F-22 ADF	Flugsimulation	NEU	84%
8	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
9	Heavy Gear	Mechspiel	10/98	83%
10	Panzer General 3D	Taktikspiel	9/98	82%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

Der Kampf um die Mega-Compilations

Gold Games 3

Goldene Zeiten brechen an: Der langersehnte Nachfolger zu unserer bisherige Referenz-Sammlung ist da – und enthält erstklassige Spiele.

Die bekannteste deutsche Spielesammlung, Gold Games 2, bekommt Konkurrenz aus dem eigenen Haus: Hersteller Topware will mit der dritten Gold Games den Erfolg des Vorgängers wiederholen. Das Rezept: Eine Menge attraktiver Computerspiele zum Preis von einem.

Nach Genres bewertet

Action (2 Titel)

Lediglich zwei Actionspiele stecken in der Sammlung, doch Virtua Fighter 2 und das Unterwasser-Abenteuer Sub Culture sind vorbildliche Vertreter ihrer Zunft. *Gut*

Strategie (8 Titel)

Acht Strategiespiele bietet Gold Games 3; schon allein Demonworld, Panzer General 3D und Pazifik Admiral lassen Taktiker-Herzen höher schlagen. *Sehr gut*

Sport (7 Titel)

Die Sport-Highlights Links LS 98, Pro Pinball Timeshock und BM 97 sprechen ruhige Gemüter an, drei Action-Rasereien bilden den Gegenpol. Dazu gibt's World Football. *Gut*

Simulationen (4 Titel)

Mit Joint Strike Fighter und Flying Corps werden Simulationsfreunde einige Zeit gut unterhalten, zwei weitere Sims stecken als Zugabe im Paket. *Befriedigend*

Adventures (2 Titel)

Zwei Adventures gönnt Topware ausgehungerten Abenteurern: Tomb Raider ist feinste Actionadventure-Kost, der Trenchcoat tragende Jack Orlando dagegen ein ziemlicher Blindgänger. *Gut*

Action-Archäologie

Lara Croft, inzwischen zum umjubelten Medienstar avanciert, gab Ende 1996 in Tomb Raider ihren Einstand. Die patente Archäologin macht sich auf die Suche nach den Bruchstücken des Scions, eines mystischen Artefakts. Dazu durchstreift sie düstere Höhlen, antike Tempelanlagen und muffige Grabstätten. Sie sehen der drallen Schönheit von hinten über die Schulter, während sie auf Knopfdruck Schluchten überspringt oder an Felsvorsprüngen entlanghangelt. Die frei bewegliche Kamera sucht automatisch den besten Blickwinkel – was nicht immer gelingt. Miss Croft ist nicht zimperlich: Trifft sie auf einen der zahlreichen Gegner, läßt sie die Waffen sprechen. Im Spielverlauf sammelt die Lady durchschlagskräftige Magnums, Uzis und eine handliche Schrotflinte ein. Die komplexen Levels und die glänzenden Animationen der Hauptdarstellerin lassen sich mit 3D-Karten noch weiter aufpeppen; die Gold Games-CD

Panzer General 3D: Historische Schlachten auf schicken Landkarten.

Tomb Raider: Lara balgt sich vor ägyptischen Hintergrund mit einer quicklebendigen Hunde-Mumie.

Links LS 98: Zielschießen im idyllischen Kapalua Bay-Kurs.

enthält Patches für alle gängigen Standards.

Armeeaufmarsch

Taktik von Feinsten versprechen drei Strategie-Schwergewichte: Auf amerikanischer oder japanischer Seite machen Sie in **Pazifik Admiral** gegen den Feind mobil. Rundenweise bewegen Sie Panzer, Infanterie und Schiffe auf schmucklosen Hexfeldkarten. Strategische Planung jedes Zugs ist Pflicht, sonst scheitern Sie am intelligenten Gegner oder am knackigen Rundenlimit. Der direkte Nachfolger, **Panzer General 3D**, ist vor allem optisch aufgebohrt: Die flachen Hexkarten aus den Vorgängern wurden durch hübsche Landschaftszeichnungen ersetzt. Nach wie vor grübeln Sie über den effizienten Einsatz von Kernarmee, Luftwaffe und Spezialeinheiten. Ikarions **Demonworld** verlegt die Taktikschlachten in eine Fantasy-Welt. Ihre Truppen halten verschiedene Formationen; wackere Helden sind mit allerlei magischen Gegenständen ausgerüstet und schleudern hilfreiche Zaubersprüche. Die spannende Kampagne beschäftigt Strategen für Wochen.

Timeshock: Per Flipperkugel auf Zeitreise.

Treten, Schlagen, Schießen

Im **Bundesliga Manager 97 Gold** dreht sich alles um das Kicken des Leders. Während Ihre Mannschaft das erledigt, kümmern Sie sich ums Drumherum: Spielerverträge aushandeln, Aufstellung und Taktik bestimmen, Stadion ausbauen. Über komfortable Verknüpfungen klicken Sie sich von Menü zu Menü; steht ein Spiel an, stellt grausige 3D-Grafik die wichtigsten Szenen dar. **Links LS 98** ist immer noch die aktuelle Referenz in Sachen Golfsimulation. Nirgends sind die Kurse so prächtig, die Optionen so vielfältig und die Steuerung so präzise wie in Access' Meisterwerk. Die Standardversion enthält vier Golfplätze und sechs Spieler. Statt Bälle fliegen in **Pro Pinball: Timeshock** silberne Kugeln. Der GameStar-prämierte Flipper bietet zwar nur einen einzigen Tisch, aber der hat's in sich: Perfektes Design, akkurate Physik und zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten sorgen für langes Spielvergnügen.

Gut verpackt

Die neue Topware-Sammlung überzeugt nicht nur bei den Spielen, sondern auch bei der Ausstattung. Die 24 CDs sind übersichtlich in die Flügel einer aufklappbaren Box eingesteckt. Im umfangreichen Installationshandbuch haben die Topware-Texter zwar 1:1 aus den einzelnen Spielanleitungen abgeschrieben; die Informationen reichen aber dafür aus, daß auch Einsteiger das Programm zum Laufen bringen. Kopien der Originalhandbücher befinden sich als Acrobat-Dateien auf einer CD. Die erste Silberscheibe enthält zudem eine Sammlung aller Patches, die zu den Programmen erschienen sind. Einige Titel, wie **Links LS 98**, liegen nur als englische Version vor. CS

Christian Schmidt

Auf Gold gestoßen

Kein Zweifel – Topware hat wieder ein erstklassiges Bündel geschnürt. Einzig und allein das Fehlen von quasi brandneuen Top-Titeln verwehrt der Sammlung eine noch höhere Wertung. Dafür sind alle aktuellen Patches enthalten – dickes Lob für Topware.

Für Fans rundenbasierter Taktik ist der Griff zur goldgelben Schachtel sowieso Pflicht. Gold Games 3 enthält eine Menge hochwertiger Programme, dazu eine Handvoll Durchschnittskost, alles sauber verpackt und ordentlich präsentiert, noch dazu 10 Mark günstiger als die Best of Games – die perfekte Ergänzung für Ihre Spielesammlung.

Gold Games 3

Preis: ca. 70 Mark — Hersteller: Topware
Sprache: Deutsch/Englisch — Anleitung: Deutsch
System: MS-DOS, Windows 95 — Festplatte: ab 1 MByte
Hardware: Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Tomb Raider	Action-Adventure	Sehr gut
Links LS 98	Golf-Simulation	Sehr gut
Panzer General 3D	Taktikspiel	Sehr gut
Pazifik Admiral	Taktikspiel	Sehr gut
Pro Pinball Timeshock	Flipper	Sehr gut
Demonworld	Taktikspiel	Gut
Sub Culture	Actionspiel	Gut
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	Gut
Bundesliga Manager 97 Gold	Fußball-Manager	Gut
Imperialismus	Strategie	Gut
P.O.D.	Rennspiel	Gut
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Befriedigend
WarWind 2	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Have A Nice Day	Rennspiel	Befriedigend
Earth 2140	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Flying Corps	Flugsimulation	Befriedigend
G-Nome	Mechspiel	Befriedigend
Warbirds	Flugsimulation	Befriedigend
Street Racer	Rennspiel	Befriedigend
Soldiers at War	Strategie	Ausreichend
Biing!	Wirtschaftssimulation	Ausreichend
World Football	Fußballspiel	Ausreichend
Jack Orlando	Adventure	Ausreichend

Zusammenfassung: 24 prall gefüllte CDs mit 23 ansehnlichen Programmen: Gold Games 3 versorgt die Spielegemeinde mit einem satten Polster für die Wintermonate. Allenfalls aktuelle Top-Spiele fehlen. 70 Mark, die gut angelegt sind.

91%

Exzellente Spiele-Mischung.

Der Kampf der Mega-Compilations

Best of Games

Infogrames und EA blasen zum Angriff: Die neue Best of Games soll Topwares Gold-Games-Reihe vom Compilation-Thron stoßen.

Die erfolgreichen Gold Games 2 haben gezeigt, welches wirtschaftliche Potential in einer Spielesammlung steckt: Über 300.000 Stück der bekannten Compilation wanderten laut Hersteller Topware über die Ladentische. Kein Wunder, daß auch andere Firmen ein Stück vom Kuchen abhaben wollen. Deswegen haben sich Infogrames und Electronic Arts zusammengetan, um Topware Paroli zu bieten. Zeitgleich mit dem Erscheinen der neuen Gold Games bringen die beiden renommierten Firmen ihr Spielepaket namens Best of Games auf den Markt.

Nach Genres bewertet

Action (1 Titel)
Das Actionspiel Nuclear Strike fristet ein einsames Dasein auf der Best of Games, ist aber zumindest ein knackiges, motivierendes Baller-Vergnügen. ***Befriedigend***

Strategie (5 Titel)
Die Sparte Strategie überzeugt durch eine sehr gute Auswahl. Die Palette reicht vom Klassiker (C&C Gold) über Dungeon Keeper zum topaktuellen KKND 2. ***Sehr gut***

Sport (6 Titel)
Heimspiel für die Best of Games: Mit Fifa 98 – die WM-Qualifikation ist das derzeit beste Fußballspiel an Bord der Compilation. Dazu kommen fünf weitere Titel, darunter Knaller wie Need for Speed 2 SE. ***Sehr gut***

Simulationen (1 Titel)
F-22 ADF hält alleine die Fahne der Simulationen hoch. Etwas zu wenig für Hobbypiloten, obwohl sich der Stealth-Fighter absolut traumhaft fliegt. ***Befriedigend***

Adventures (2 Titel)
Ein Adventure und ein Rollenspiel finden sich auf der Sammlung; das klingt nach wenig, aber Floyd und Lands of Lore 2 sind Toptitel der beiden Genres. ***Sehr gut***

Strategie-Rundumschlag

Die Strategie-Hits geben sich die Klinke in die Hand, Best of Games enthält so manchen Klassiker. Mit diesem Spiel begann der Echtzeit-Boom: Command & Conquer ist der Prototyp moderner Strategie-Epen. Als General greifen Sie auf Seiten von GDI oder Nod in den Krieg um den Rohstoff Tiberium ein. Der spannende Mix aus Basisbau, Resourcenmanagement sowie Massenschlachten macht in kürzester Zeit süchtig. Command & Conquer liegt in der Best of Games in der Gold-Version für Windows 95 vor, welche die Schlachtfelder in SVGA-Auflösung anzeigt. Einer der modernen Ableger des Urvaters ist KKND 2, das mit einem

Dungeon Keeper: Finstere Geschöpfe bevölkern Ihr Self-Made-Dungeon und verbessern ihre Stärke im Trainingsraum.

FIFA 98: Mit einem Hechtsprung köpft der Stürmer das Leder in Richtung Tor.

Floyd: Auf dem Spacebike düst der trottelige Außerirdische durchs All.

Command & Conquer Gold: Eine Handvoll GDI-Einheiten stürmt eine Nod-Basis.

Alter von fünf Monaten das aktuellste Spiel der Sammlung ist. Geduldige Spieler werden an dem kernigen Echtzeit-Jüngling ihre Freude haben. Eines der großen Highlights der **Best of Games** ist außerdem Peter Molyneux' beliebte Aufbau-Strategie **Dungeon Keeper**. Als Meister des Bösen meißeln Sie düstere 3D-Dungeons ins Gestein, in denen möglichst viele Helden ihre letzte Ruhestätte finden sollen. Hinter der extravaganten Fassade verbirgt sich ein knackiges Echtzeitspiel, das auf ganz eigene Weise Wirtschaft und Taktik verbindet.

Meisterliches Kicken

Im Dezember letzten Jahres eroberte **Fifa 98 – Die WM-Qualifikation** den Spitzenplatz unter den Fußballspielen und hält ihn gemeinsam mit **Frankreich '98** bis heute. Den ersten Rang sicherte sich die Edel-Kickerei durch Perfektion in allen Bereichen: Die Präsentation ist ebenso vollendet wie die Spielbarkeit. Die Herren auf dem Feld laufen und passen, springen und grätschen fast so schön wie in der Realität. Zudem beherrschen sie zahlreiche Manöver und Kunststückchen, mit denen zehn Joypad-Knöpfe locker ausgelastet sind. Sie müssen mit Ihrer Elf nicht unbedingt zur WM-Qualifikation antreten, sondern können sich auch in zahlreichen Ligen austoben.

Qualmende Reifen

In den **Best of Games** stecken noch weitere sportliche Spitzentitel. Nehmen Sie doch bei **Need for Speed 2 SE** mal hinter dem Steuer eines teuren Sportwagens Platz. Mit den noblen Boliden flitzen Sie auf schicken Rundkursen um die Wette. Die Qualitäten des 3D-beschleunigten Rennspiels lassen sich in drei Worte fassen: Tempo, Tempo, Tempo. Auch zwei Vertreter der **Bleifuss**-Reihe haben den Weg in die Sammlung gefunden. **Bleifuss Rally** ist kein zäher Kampf gegen den Schlamm und die Zeit, sondern ein spritziges Action-Rennspiel; im spaßigen Bruder **Bleifuss Fun** steuern Sie originelle Matchbox-Flitzer aus der Vogelperspektive.

Schmucke CDs

Unsere GameStar-Wertung stützt sich nicht nur auf die Spieleauswahl; wir nehmen auch die Präsentation der Sammlung unter die Lupe. Die Infogrames-Kollektion kommt in einer konventionellen Pappschachtel, in der die 23 CDs lose liegen – im Vergleich zu **Gold Games 3** die schlechtere Lösung. Die CDs sind mit dem Originaldesign des jeweiligen Spiels bedruckt. Auf jeder Scheibe befindet sich das Programm-Handbuch als Acrobat-Datei. Auszüge aus den Anleitungen liegen als Installationsheft in der Packung; auch Einsteiger sollten damit keine Schwierigkeiten haben. Ein großes Manko: Die meisten Programme sind nicht auf dem neuesten Stand; Patches suchen Sie vergeblich. Dafür enthält die **Best of Games** ausschließlich deutsche Versionen. CS

Christian Schmidt

Nicht zuviel versprochen

Die Sammlung wird dem vollmundigen Titel Best of Games tatsächlich gerecht: Was hier in der Packung steckt, ist wirklich vom Allerfeinsten. So hochwertig und brandaktuell waren die Spiele noch auf keiner Compilation. Selbst die schwächeren Programme sind mehr als nur einen Blick wert.

Um so unverständlicher ist es mir, wie Infogrames aktuelle Patches vergessen konnte. Diese Schlamperei gibt einen dicken Minuspunkt. Außerdem liegen die papierumhüllten CDs nur lose in der Packung. In Sachen Ausstattung hat der Konkurrent Gold Games 3 die Nase vorn. Dafür ist die Spieleauswahl der Infogrames-Sammlung unerreicht – und das ist letztendlich entscheidend. Sportbegeisterte und Strategen bekommen hier im Vergleich zur Topware-Kollektion die bekannteren und aktuelleren Programme. Actionspieler und Hobbypiloten sind dafür bei den Gold Games besser aufgehoben.

Best of Games

Preis: ca. 80 Mark
Hersteller: Infogrames
Sprache: Deutsch
Anleitung: Deutsch
System: MS-DOS, Windows 95
Festplatte: ab 20 MByte
Hardware: Pentium 100, 16 MByte RAM, 4fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	Fußballspiel	Sehr gut
Dungeon Keeper	Strategie	Sehr gut
Command & Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	Sehr gut
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Sehr gut
Floyd	Adventure	Sehr gut
F-22 ADF	Flugsimulation	Sehr gut
Need for Speed 2 SE	Rennspiel	Gut
KKND 2	Echtzeit-Strategie	Gut
Bleifuss Rally	Rennspiel	Gut
Nuclear Strike	Actionspiel	Gut
Seven Kingdoms	Echtzeit-Strategie	Befriedigend
Der Industriegigant	Strategie	Befriedigend
Bleifuss Fun	Rennspiel	Befriedigend
NHL Powerplay	Eishockeyspiel	Befriedigend
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	Ausreichend

Zusammenfassung: Die Spieleauswahl spricht für sich: Ein Spitzentitel reiht sich an den anderen. Vor allem Sportler und Strategen kommen voll auf ihre Kosten. Lediglich das Fehlen der Patches fällt negativ auf.

92%

Die neue Referenz der Spielesammlungen.

Little Big Adventure 2

Kleiner Twinsen ganz groß.

Abenteurer Twinsen bittet den dorfeigenen Wettermagier um Rat.

Chaos auf dem Planeten Twinsun: Erst spielt das Wetter verrückt, dann landen auch noch dubiose Außerirdische. Held Twinsen sieht einmal mehr nach dem Rechten. Dazu reist er per Schiff oder Flugdrache von Kontinent zu Kontinent, plauscht mit Einheimischen und löst phantasievolle Rätsel. Per Taste versetzen Sie Twinsen in eine von vier Stimmungen, die unterschiedliche Aktionen ermöglichen. So springt er im sportlichen Modus über Hindernisse oder läßt in aggressivem Zustand die Fäuste sprechen. Bildwechsel zeigen die detailreiche Polygon-Grafik aus den verschiedensten Perspektiven. Das Innere von Gebäuden präsentiert sich in einer isometrischen Ansicht. CS

Christian Schmidt

Liebevolles Abenteuer

Dem einmaligen Grafikstil von Little Big Adventure 2 kann man kaum widerstehen. Beim Betreten eines neuen Schauplatzes betrachte ich erst einmal fasziniert die Umgebung. Hinter dem knuddeligen Spielzeug-Look verbirgt sich ein komplexes und enorm umfangreiches Abenteuer. Twinsens Odyssee ist stellenweise knifflig, dabei aber immer fair und sehr abwechslungsreich.

Little Big Adventure 2

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	EA Classics
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 45 oder 120 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/DX-66	Pentium 75	Pentium 120
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Sehr gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

85% Spielspass

Spannendes und ausgedehntes Adventure.

Shadows of the Empire

Ein Mann gegen das Imperium.

Dash jagt eine Bikergang durch die Straßen von Mos Eisley.

Für jeden Erzbösewicht, den George Lucas' Star Wars-Universum hervorbringt, ist sofort auch ein heldenhafter Weltenretter zur Stelle. In Shadows of the Empire treten Sie als Dash Rentar gegen den dunklen Jedi Xizor an. Dash's Abenteuer beginnt auf dem eisigen Planeten Hoth, wo er als Gleiterpilot Feuersalven auf vorrückende AT-STs und Co. niederregnen läßt. Später legt sich der Held in Rebel Assault-Tradition mit ganzen Sternenzerstörern an, schwebt auf dem Bike durch dreidimensionale Schluchten oder nimmt in Ego-Shooter-Manier Sturmtruppen aufs Laser-Korn. Sie bewegen Dash in der Regel frei durch die schicken 3D-Levels und ballern dabei auf alles, was sich bewegt. CS

Christian Schmidt

Der Mix macht's

So ziemlich alles, was sich mit einer 3D-Engine anstellen läßt, steckt in Shadows of the Empire. Einzelkämpfer Dash fliegt, gleitet, springt und rennt durch die ansehnlichen Levels.

Wegen der wechselnden Steuerung und der eingeschränkten Speichermöglichkeit wird das Spiel zwar stellenweise frustig; dafür belohnen atmosphärische Videosequenzen Ihren unermüdlichen Einsatz.

Shadows of the Empire

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Funsoft Classics
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 40 bis 400 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 200
16 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	24 MByte RAM, 4fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

79% Spielspass

Nonstop-Action in schmuckem 3D.

Diablo

Monsterjäger und Goldsammler.

Eine Horde Skelette versperrt den Weg Schrein.

Pfeil um Pfeil feuert die Bogenschützin in die Gruppe Zombies, bis der letzte der Gegner gurgelnd zu Boden sinkt. Vorsichtig huscht sie zu den Überresten, um die Beutegegenstände aufzulesen...

16 Dungeonlevels warten im Action-Rollenspiel **Diablo** darauf, von Ihnen erforscht zu werden. Als Kämpfer, Magier oder Amazone bekämpfen Sie finstere Geschöpfe, die perfekt animiert durch die Katakomben schlurfen. Ihren Held steuern Sie komfortabel mit der Maus. Durch siegreiche Duelle sammelt er Erfahrung und wertvolle Waffen. Bei kurzen Abstechern an die Erdoberfläche verschachern Sie Ihre Beute, kaufen neue Waffen und erfüllen lukrative Aufträge für die Dorfbewohner. CS

Christian

Immer neu

Wenn ein Spiel beweist, daß auch ein simples Spielprinzip ungeheuer spannend sein kann, dann ist es Diablo. Im Prinzip machen Sie nämlich nichts anderes, als sich von Level zu Level durch Horden immer härterer Monster zu kämpfen. Diablo kaschiert diese Schlichtheit durch die schiere Masse an Zaubern, Waffen und Gegnern und fesselt mit dichter Atmosphäre und zufällig, aber gut generierten Dungeons.

Diablo

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Infogrames Softprice
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 2 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 60	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte RAM, 2fach CD	32 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Sehr gut

85% Spielspass

Atmosphärisches Dauer-Kämpfen.

F-22 Air Dominance Fighter

Der Luftkämpfer der Zukunft.

ALT: 23500 GESCHWINDIGKEIT: 357 KT 14:01:00

Die spezielle Form der F-22 erschwert die Erfassung durch Gegner.

Gut getarnt ist halb gewonnen: Der amerikanische Wunderjet F-22 soll sich im nächsten Jahrtausend dank Stealth-Technik unerkannt durch feindliches Radar stehlen. In DIDs **F-22 Air Dominance Fighter** meistern Sie Emissionskontrolle und Infrarotpeilung im Gefecht gegen feindliche Jäger. Nahkämpfe sind für den Tarnvogel eher die Ausnahme – auf den komfortablen Konsolen und Radarschirmen orten Sie entfernte Ziele, um sie per Rakete problemlos vom Himmel zu putzen. Dafür bietet **F-22 ADF** Herausforderungen anderer Art: Erfahrene Piloten wagen sich an Auftankmanöver in der Luft oder dirigieren verbündete Fliegerstaffeln auf einer AWACS-Übersichtskarte. CS

Christian Schmidt

Schick und schnittig

F-22 ADF fliegt sich gut, hat spannende Missionen und sieht obendrein noch gut aus – was begehrt das Fliegerherz mehr? Na, ein paar Dinge hätten es schon sein dürfen: Ich vermisse etwas mehr Luft-Action und eine dynamische Kampagne. Trotzdem gehe ich gerne Stealth-getarnt auf Fliegerjagd.

F-22 Air Dominance Fighter

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Infogrames Softprice
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 DM	Festplatte:	ca. 15 bis 160 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)		

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 133	Pentium 233 MMX
16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 6fach CD, 3D-Karte	32 MByte RAM, 8fach CD, 3Dfx-Karte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

84% Spielspass

Spannende Hightech-Flugsimulation.

Die Seite für Sparsame

Aktuelle Budget-Spiele

Neue Schnäppchen versüßen die kühlen Herbstmonate.

Die Nächte werden wieder länger und die Tage kühler, doch bei einem Blick in unsere Budget-Liste wird Ihnen warm ums Herz werden. Jede Menge Klassiker erscheinen dieser Tage zum Taschengeldpreis. Wie gewohnt finden Sie alle Neuzugänge übersichtlich sortiert in der Tabelle. Die umfangreichen Angaben erleichtern Ihnen die Entscheidung für oder gegen ein Spiel. CS

Theme Hospital: Das Krankenhaus füllt sich mit quengelnden Patienten.

Spiel	Genre	Wertung	Erschienen	Test	Label / Compilation	Preis ca.	Info-Nummer
A4 Networks	Strategie	-	1995	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Battlezone	3D-Strategie	89 %	1998	4/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50
Dark Colony	Echtzeit-Strategie	71 %	1997	11/97	Ultimate Strategy Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
Dark Earth	Adventure	78 %	1997	10/97	Microprose Powerplus	30 Mark	(0180) 5 25 25 65
Der Industriegigant	Aufbauspiel	74%	1997	6/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Diablo	Action-Rollenspiel	85%	1997	11/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Earthworm Jim 2	Jump-and-run	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50
F-22 ADF	Flugsimulation	84%	1997	1/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(06103) 33 44 44
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	75%	1998	2/98	Eidos Premier Collection	40 Mark	(0180) 522 31 24
Flottenmanöver	Taktikspiel	-	1997	-	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Flying Corps	Flugsimulation	74 %	1997	12/97	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
Frogger	Actionspiel	72%	1998	2/98	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Gene Machine	Adventure	-	1996	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Heavy Gear	Mech-Spiel	83 %	1997	1/98	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50
Herrscher der Meere	Strategie	73%	1997	1/98	Infogrames Softprice	20 Mark	(06103) 33 44 44
I-War	Weltraumspiel	83%	1997	1/98	Infogrames Softprice	40 Mark	(06103) 33 44 44
Jagged Alliance: Deadly Games	Taktikspiel	-	1996	-	Ultimate Strategy Archives (Comp.)	80 Mark	(01805) 33 55 55
Leviathan	Echtzeit-Strategie	81%	1997	11/97	Funsoft Classics	30 Mark	(06103) 99 40 40
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	85%	1997	10/97	EA Classics	40 Mark	(02408) 94 05 55
Outlaws	3D-Action	-	1997	-	Funsoft Classics	40 Mark	(02131) 96 51 11
Sega Rally Championship	Rennspiel	-	1997	-	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
Seven Kingdoms	Echtzeit-Strategie	73%	1997	12/97	Infogrames Softprice	30 Mark	(06103) 33 44 44
Shadows of the Empire	Actionspiel	79%	1997	11/97	Funsoft Classics	40 Mark	(06103) 99 40 40
Stars!	Strategie	-	1997	-	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
Star Wars Monopoly	Gesellschaftsspiel	-	1998	-	Infogrames Softprice	40 Mark	(06103) 33 44 44
Strike Base	Actionspiel	-	1996	-	Green Pepper	10 Mark	(0531) 21 53 40
Terra Nova	Simulation	-	1996	-	Hallo 2 (Comp.)	40 Mark	(02921) 9 64 60
Terra Nova	Simulation	-	1996	-	Silver Games (Comp.)	40 Mark	(0621) 480 50
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	GT Replay	30 Mark	(01805) 25 43 91
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	Megapak 9 (Comp.)	80 Mark	(0130) 81 76 58
Timeshock	Flipper	82 %	1997	10/97	Flipper Mania (Comp.)	60 Mark	(0130) 81 76 58
Theme Hospital	Aufbauspiel	-	1997	-	EA Classics	40 Mark	(02408) 94 05 55
Virtua Fighter 2	Prügelspiel	81 %	1997	11/97	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
World Wide Soccer	Fußballspiel	83 %	1997	10/97	3D-Power-Pack (Comp.)	70 Mark	(040) 227 09 61
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	77 %	1997	12/97	Activision Good Buy	30 Mark	(0190) 51 00 50

Spiel des Lebens

Creatures 2

Computer leben doch! Das könnte man zumindest glauben, wenn man mit den drolligen Wesen aus Creatures spielt.

Im Creatures-Universum gibt es allerhand zu entdecken. Dieses zusammengesetzte Bild entspricht nur einem Zehntel der riesigen Spielwelt.

Bereits vor dem Tamagotchi-Boom sorgten die Norns aus dem PC-Programm Creatures für Furore: Knuddelige Pelzwesen, die Sie in einem virtuellen Terrarium hegen, pflegen und züchten konnten. Auch der Nachfolger Creatures 2 simuliert eine kleine, aber komplexe Welt, die wie eine Mischung aus Puppenstube und Zwergenreich wirkt. Im Vergleich zum Vorgänger ist das Areal um das Doppelte gewachsen, und es gibt viel mehr zu entdecken: Neue Spielzeuge, geheimnisvolle Maschinen, Pflanzen und Tiere. Zu den bösen Grendels gesellen sich nun die intelligenten Ettins. Diese beiden Spezies stehen allerdings nicht unter der Kontrolle des Spielers, sondern wandern allein durch die Mini-Welt Albia, wo sie fressen und herumtollen. Endlich gibt es auch eine Art Spielziel: Die genetische Verschmelzung der drei Spezies. Doch bis dahin ist es ein langer Weg.

Zuckerbrot und Peitsche

Alles beginnt mit einem Ei: Nach wenigen Sekunden in der Brutmaschine schlüpft Ihr erster Norn und tapst zum Sprachcomputer. Der erklärt ihm auf Knopfdruck automatisch die wichtigsten Begriffe wie »links«, »rechts«, »Hunger« oder »Durst«. Daraus bildet das Kuscheltierchen einfache Sätze in einer Sprechblase. Per Tastatureingabe können Sie ihm Anweisungen wie »Gehe links, hole Tomate« erteilen. Über das Eintippen von Wörtern bringen Sie ihm auch neue Begriffe bei. Ansonsten kommunizieren Sie mit Ihren Norns über den Mauszeiger, mit dem Sie die Kerlchen zur Belohnung streicheln oder ihnen einen Klaps versetzen, wenn sie nicht hören wollen. Außerdem stehen Ihnen verschiedene »Kits« zur Verfügung, die zum Beispiel die Gesundheit Ihrer Schützlinge überwachen.

Experiment statt Spiel

So lotsen Sie Ihre Untertanen durch die Phantasiewelt, erklären ihnen die Maschinen, bringen ihnen das Angeln bei oder schauen ihnen beim Spielen zu. Für das fast natürliche Verhalten der Gnome ist ein komplexes KI-System verantwortlich, das den Tieren ein simuliertes Gehirn und verschiedene Organe verleiht. Spannend wird es, wenn sich ein Norn-Männchen und ein Norn-Weibchen paaren. Aus der jugendfreien Vereinigung entsteht ein Norn-Kleinkind, das verschiedene Eigenschaften seiner Eltern erbt. Die Norns der zweiten Generation benötigen nicht mehr ganz so viel Zuwendung. Viele Handlungen gucken die Kleinen einfach bei Ihren Eltern ab.

Creatures 2 ist eher als Experiment denn als Spiel zu verstehen. Es gibt keine Levels, sondern nur eine Mission: Suchen Sie die Maschine, um Ihre Norns mit den anderen Rassen kreuzen zu können. Für geduldige PC-Besitzer bietet das Programm aber wochenlang Raum zum Entdecken und Ausprobieren. RS

Creatures 2

Genre:	Lebenssimulator
Hersteller:	Mindscape
Preis:	ca. 80 Mark
Sprache:	Deutsch
System:	Pentium 133 / 16 MByte RAM 4-fach CD-ROM

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend

Toller Haustier-Ersatz für alle, denen Tamagotchis zu langweilig und echte Schoßtiere zu teuer sind.

GameStar Gesamtnote: 80%

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
4 YOU c/o Alfred Sternjakob GmbH	53	26	-	-	sternjakob@t-online.de
Activision Deutschland GmbH	25, 155	67, 68	52414800	5241480848	info@activision.de
Alternate Computervers.	18/19, 20/21	77	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	101	13	02154/94760	02154/947642	http://www.ari-data-de
ASC Games	128/129	36	-	-	keine Angabe
B + D Verlag GmbH	175, 177, 179	47	040/4800070	040/48000777	http://www.blondmag.com
Blackstar Multimedia	103	55	05241/953388	05241/953310	keine Angabe
BWE GmbH	31	81	06251/5969-0	06251/54401	http://www.b-w-e.com
BWZ Elektronikvertrieb GmbH	121	17	040/69678100	040/69678110	http://www.bwz.de
Call & Play	119	8	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	47	38	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Cendant Software Deutschland	65, 77	57, 58	06103/99400	06103/994035	http://www.sierra.de
Compuserve	2. US	12	0130/3732	089/66578008	http://www.compuserve.de
ComputerProfis GmbH	245	64	06155/600606	06155/600616	keine Angabe
Computerwoche	188	-			
Conitec GmbH	215	65	06071/92520	06071/925233	http://www.conitec.com
Creative Labs GmbH	35	43	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	153	71	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Cryo Interactive München	123, 157	79, 80	05241/953539	05241/953395	cryosupport@maxupport.de
Data Becker GmbH	99, 145, 166	33, 34, 35	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Egmont Interactive GmbH	45	53	0711/7971521	0711/7971529	http://www.egmont.de
Electronic Arts Germany	43, 63, 83, 89, 105	29, 22, 16, 15, 28	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	15	9	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	86/87	42	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	239	-	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
Gruner&Jahr Hamburg	67, 69	48	040/37030	-	http://www.stern.de
Guillemot International GmbH	117	59	0211/3380033	0211/3380020	http://www.guillemot.com
Hasbro Interactive	38/39, 134/135, 170/171	27, 78, 66	040/39929393	040/39929395	http://www.hasbro.com
Infogrames	12/13, 27, 49, 61	31, 45, 46, 41	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Interactive Magic	163	56	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	139	3	0190/880099	-	keine Angabe
Jetstream	177	60	07247/946170	07247/4248	http://www.jet-stream.de
Jöllenbeck GmbH	241	18	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Logitech	107	30	++41/218635071	++41/218635311	keine Angabe
Magix Software München	158	10	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Media Point	17	72	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	31	74	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	59, 112	40, 83	0180/5252565	0521/9665449	http://www.microprose.com
Microsoft GmbH	148/149	24	089/31760	089/31765700	keine Angabe
Mindscape	41, 91	50, 63	0208/992410	0208/9924129	http://www.ssionline.com http://www.mindscape.com
MLC Hard- & Software	227	69	02841/94260	02841/942623	http://www.mlc-moers.de
More Computer	249	82	030/351410	030/3514136	http://www.more-computer.de
MVG Medienverlag	140, 200	54, 7	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	175	19	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
Philip Morris GmbH	111	2	-	-	keine Angabe
Proconcept	249	23	0234/9468815	0234/9468844	http://www.computer98.de
Profispeicher	215	62	06084/951123	06084/950074	keine Angabe
Psygnosis Deutschland GmbH	55, 183, 185	32, 49	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	197	4	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software Com	249	39	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
Symantec Deutschland GmbH	4. US	70	02102/74530	02102/74922	http://www.symantec.com
Take 2 Interactive	57	76	089/4136704	089/4136700	http://www.take2europe.com
TerraTec Electronic GmbH	51	37	02157/81790	02157/817922	http://www.terratec.de
TM-Thrustmaster	187	61	08161/871083	08161/871084	http://www.thrustmaster.de
TopWare	3. US	44	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	109	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Waibel Systeme	253	11	07243/5770	07243/577599	http://www.waibel.com
Wial Versand	181	6	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	124	5	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)
Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Peter Steinlechner (ps), Michael Schnelle (mic), Rüdiger Steidle (rs)
Trainees: Gunnar Lott (gun), Christian Schmidt (cs)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle, Jörg Spormannn

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc, freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Anita Blockinger (Layout), Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion), Christian Ludt (Schlußredaktion)

Grafik und Layout: Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel:
Hällmayer, Helfer Design & Werbung

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673), Ursula Zimmermann (-671), Silke Diekmann (-691)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendisposition: Rudolf Schuster (ltd.),
Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: für ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 2 vom 1.10.1998 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen:
Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00. **Frankreich:** IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30. **USA, Osten:** IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/ 25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97. **Taiwan:** IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94. **Korea:** Far East Marketing Inc., Chang-Hwa Park - President, Tel.: 0082/23 64 41 82/-3, Fax 0082/23 64 41 84

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Ariane Krensing (-738)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/ 2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Abonnement-Bestellungen: Nehmen der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. ISSN 0937-4906
Jahresbezugspreis im Inland 90,60 Mark, im Ausland 108,60 Mark (jeweils: inkl. Porto und Verpackung)

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 95 91-32, Fax: 0 89/20 02 81-11

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Verkaufte Auflage (IVW Q II/98) 192.283

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg,
R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Hurra, hurra, die Post ist da

Leserbriefe

Auch hartgesottenen Redakteuren kamen die Tränen der Rührung: GameStar wird ein Jahr alt – und prompt erreichten uns die Glückwünsche körbeweise.

Happy Birthday!

Ich will euch zum Jubiläum gratulieren! Ich lese GameStar seit der ersten Ausgabe und kann nicht sagen, daß eine davon auch nur annähernd schlecht war. Mir gefällt euer Schreibstil genauso wie die kritischen Tests. Also, macht weiter so. *Sebastian Hahn*

Alles Gute zum Jubiläum. Ich lese den GameStar seit der ersten Ausgabe und habe mich jetzt zum Abo entschlossen, weil er das beste Spielemagazin auf dem Markt ist. *Simon Hajduk*

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

E-mail: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

*Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort **»TECHtelmechtel«** bzw. die E-Mail-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch formlos ältere GameStar-Ausgaben nachbestellen.

Alles Gute zum ersten Geburtstag. GameStar ist wirklich einsame Spitze und ich hoffe, daß es ihn noch viele weitere Jahre geben wird. *Daniel Hill*

Happy Birthday zum ersten Geburtstag, und viele Grüße an alle, die ihren Beitrag zu GameStar leisten! Glückwünsche auch dafür, daß ihr es im ersten Jahr geschafft habt, eine feste Größe im Bereich PC-Spiele zu werden. *Oliver Prochaska*

Ihr habt es innerhalb eines Jahres zur fast perfekten Computerzeitschrift gebracht. Das Layout ist super, die Spieletests fair, die Previews spannend und die Hardwaretests sehr aufschlußreich. *Yves Begülin*

Ich wünsche Euch alles Gute zum einjährigen Jubiläum. Euer Schreibstil gefällt mir, macht weiter so. Aber eine Frage: Wie haltet ihr euch, da ihr die ganze Zeit vor Rechnern sitzt und euch nur von Hamburgern ernährt, eigentlich fit? *Jokl Ungar*

GameStar Vielen Dank für die unzähligen Glückwünsche! Das mit dem vielen Sitzen haben wir übrigens inzwischen in den Griff bekommen: Seit wir täglich zur örtlichen Burger-Braterei joggen, nehmen die meisten Redakteure nur noch wenige Kilo im Monat zu.

Abo-CD

Ich hatte mir zwar schon gedacht, daß ihr euch etwas Besonderes zur Jubiläums-Ausgabe einfallen laßt, aber das war eine Super-Idee mit der Extra-CD für Abonenten und der Vollversion. Ganz besonders hat mir allerdings das Raumschiff-GameStar-Kompendium gefallen. *Patrick Beck*

Wie ist das eigentlich zu verstehen, daß ihr auf dem Raumschiff-Gamestar-Kompendium den harmlosen Parkdeckeinweiser eines US-Flugzeugträgers als GameStar-Redakteur anno 2020 ausgebt, ist das demnächst Bestandteil der Spieletester-Ausbildung? *Ulrich Müller*

Sequel-Mania

In letzter Zeit wird immer mehr über die Fortsetzungen gemeckert – es werde nur noch altbackenes Zeug fortgeführt. Warum denn nicht? Mir ist ein erstklassiges C&C 3 viel lieber als irgendein billiger Klon. Programme wie Die Siedler 3 oder ein weiteres EA-Sportspiel sind alles Titel, die schlicht und einfach Spaß versprechen. Ein bekannter Name wie Tomb Raider läßt sich halt leichter vermarkten, auch wenn ein ganz neues Spiel qualitativ noch so gut wäre. Außerdem gibt es genug Newcomer, zum Beispiel Knights & Merchants, Anno 1602 oder Forsaken. *Alexander Möller*

Die Siedler 3: »Viel lieber als ein billiger Klon.«

GameStar Stimmt: Von richtig guten Spielen können auch wir nicht genug bekommen. Dem nächsten C&C fiebert beinahe die gesamte Redaktion hoff-

nungsfroh entgegen. Außerdem verbessern die Hersteller in den meisten Sequels mehr als nur die Grafik, beim nächsten Siedler etwa wird sich auch inhaltlich vieles ändern.

Previews

Worauf ich gerne verzichten würde, ist die Menge an Previews. Was ein Spiel wirklich taugt, zeigt erst der Test, und häufig ist es dann ganz anders. Vorabinformationen sind für mich nur lesenswert, wenn ich erfahre, daß sich im Software- oder Hardwarebereich wirklich etwas Neues ankündigt. So kann ich meine Kaufabsicht dann manchmal noch aufschieben. *Thomas Leube*

GameStar Der Schwerpunkt von GameStar liegt ganz klar auf den Spieletests, um Ihnen im Software-Dschungel bei Kaufentscheidungen so gut wie möglich zu helfen. Trotzdem soll auch die Berichterstattung über künftige Titel nicht zu kurz kommen. Wir stellen ganz bewußt nur die vielversprechendsten in ausführlichen Previews vor.

Release-Termine

Das darf doch nicht wahr sein! Egal was die Publisher versprechen: Spiele, die für die Jahresmitte eingeplant sind, fallen gnadenlos dem Sommerloch zum Opfer. Man denke nur an vielversprechende Programme wie Nice 2, Trespasser oder einige andere. Wissen die Hersteller denn nicht, wie viele Leute auch in den Sommermonaten verzeifelt auf gute Spiele warten? *Jakob Mayer*

Die Gewinner von Ausgabe 9/98

Die Gewinner der Verlosung aus GameStar 9/98, S. 172: Ulrike Ruhe, Minden • Christian Thelen, Kall/Steinfelderheistert • André Diehl, Düren • Harald Maier, Bad Kissingen • Klaus Berghammer, Winkelhaid • Torsten Zirpel, Wardenburg • Jan Reschke, Iserloh • Sönke Bahrs, Großlöbichau • Matthias Hampel, Wolgen • Philipp Senkbeil, Herne • Martin Lüneburg, Wismar • Ulrich Jürgensen, Beelitz • Matthias Deuble, Sindelfingen • Dennis Bassenauer, Griesheim • Herbert Gumm, Dorsten • Markus Halbritter, Augsburg • Rainer Kanzler, Dietmannsried • Daniel Thomfohrde, Elm • Nico Sprenger, Einbeck • Andreas Graf, Gröbenzell • Matthias Barth, Puchheim • Frederic Hannesen, Steglitz • Matthias Baumann, Happenbach • Jan Axel Schopfer, Worpswede • Nils Gärtner, Lieskau • Jochen Halbach, Wuppertal • Alfred Witt, Hilden • Tobias Kaatz, Rudolstadt • Michael Breilmann, Salzhausen • Patrick Pielarski, Essen • Mario Iniengo, Coburg • Florian Figwer, Horgenzell • Jörg Hagermann, Jena • Christian Ulrich, Saarbrücken • Andrzej Aftyka, Frankfurt • Michael Dietze, Kerpen/Türnich • Marc Rehder, Hamburg • Vitalij Dozenko, Bonn • Mario Bunge, Oederan • Ulf Schneider, Freiberg • Marcel Schwed, Griesheim • Dominik Jacoby, Bad Sachsa • Thomas Endres, Schrobenhausen • Oliver Zander, Kronshagen • Niko Tillmann, Hattingen • Jan Lambacher, Ulm • Jan Holzmann, Mühlacker • Matthias Lambertz, Köln • Norman Malessa, Herne • Alexander Leutung, Schwaig

GameStar Ganz so übel war die Software-Lage über den Sommer glücklicherweise nicht. Beispielsweise erschienen Perlen wie Unreal, Final Fantasy 7 oder Commandos. Bei offensichtlich unhaltbaren Terminen geben wir bei Previews ein nach hinten korrigiertes Datum an. Letztlich sind wir aber auf die Angaben der Firmen angewiesen.

Prozessoren

Ich finde es ungerecht, wie ihr Intel indirekt bevorzugt. In den Wertungskästen wäre es spätestens seit dem K6-2 soweit, auf andere Angaben umzustellen. Statt zu schreiben, das Spiel benötigt einen Pentium, solltet ihr beispielsweise »Leistungsklasse 1« angeben, und die unterschiedlichen Klassen vorher erläutern. *Kasten Kupper*

GameStar Wir haben über die Chipfrage im Wertungskasten lange diskutiert, aber letztlich führt kein Weg daran vorbei: Wir wollen Sie möglichst übersichtlich und schnell informieren, und eine Angabe wie Pentium 200 ist auch für Spieler mit AMD- oder Cyrix-Prozessoren unkompliziert nachvollziehbar.

3D-Demos

Auf der Cover-CD von GameStar 9/98 sind vier von zehn Demos nur für Besitzer einer 3D-Karte interessant, in der Ausgabe davor keine einzige. Ich hoffe, ihr spezialisiert euch nicht auf die beschleunigten Versionen. Dann werden Leser, die keine 3D-Karte besitzen, nicht mehr in den Genuß der Schnupperspiele kommen. *Dominik Weiß*

GameStar Neue Programme setzen immer öfter 3D-Karten voraus – also tun das auch die Demos. Wir empfehlen den Herstellern aber regelmäßig, möglichst Demos zu veröffentlichen, an denen auch Spieler mit schwächeren Rechnern oder ohne 3D-Karte Spaß haben.

CD-Inhalt 11/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »GameStarter« automatisch. Wenn das nicht passiert, klicken Sie bitte doppelt auf »START_95.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

13 heiße Demos, 6 Videos, viele Treiber und...

... die exklusive 21-Tage-Testversion zu Encarta 99 Plus haben wir in dieser Ausgabe auf wiederum zwei CDs gepackt. Von den Demos auf der ersten Scheibe bestechen das brandaktuelle Missionspaket von Wing Commander Secret Ops und die beiden Szenarien von Railroad Tycoon 2, dem Nachfolger von Sid Meiers Eisenbahn-Kultspiel. Dazu finden Sie die deutschen Versionen von Grim Fandango und Jagged Alliance 2. Exklusiv bei uns gibt es zudem ein Cheatprogramm für Dune 2000. Auf der Bonus-CD warten außerdem diverse Tools und jede Menge Grafikkartentreiber, insbesondere für Voodoo-2-Karten.

CD 1

Demos

Titel	Pfad
Wing Commander Secret Ops	\Demos\Wcsecops\Setupba.exe
Railroad Tycoon 2	\Demos\Railty2\Setupex.exe
Jagged Alliance 2 (deutsche Demo)	\Demos\Jagged\Setup.exe
Grim Fandango (deutsche Demo)	\Demos\Grim\Grim.exe
F-16 Multirole Fighter	\Demos\F16\Setup.exe
Israeli Air Force	\Demos\Iaf\Iafdemo.exe
Motocross Madness	\Demos\Moto\Msmcm.exe
Das Fünfte Element	\Fifth*.*
Army Men	\Demos\Army\Amdemo.exe
Live Wire	\Demos\Live\Livewire.exe
Tiger Woods 99 PGA Tour Golf	\Demos\Tiger\Tiger99_demo.exe
Virus 2000	\Demos\V2000\Setup.exe
Wetrix	\Demos\Wetrix\Wetrix.exe

Videos

Titel	Pfad
GameStar TV News	\Videos\Gstv14z.mpg
Special: Mech Warrior 3	\Videos\Tpmech1.mpg
Special: Star Trek: Secret of Vulcan Fury	\Videos\Tpvulcan.mpg
Special: Rayman 2	\Videos\Rayman.mpg
Special: Hype	\Videos\Hype.mpg
GameStar TV-Spot	\Videos\Tvspot1.mpg

Patches

Titel	Pfad
F-16 Fighting Falcon Voodoo 2	\Patch\F163dfx2*.*
Jazz Jackrabbit 2 V1.23	\Patch\Jazzj2\j2123r.exe
Might and Magic 6 V1.1d	\Patch\Mm6\patch11d.exe
Rainbow Six V1.02a	\Patch\R6\r6102afu.exe
Rainbow Six Sound Files	\Patch\R6\Music*.*
Red Baron 2 3Dfx Patch	\Patch\Red2\Rb2_3d.exe
Starsiege ATR V2.1	\Patch\Stars\Starsieg.exe
Tonic Trouble Save/Restore fix V8.6.8	\Patch\Tonic*.*

Levels

Titel	Pfad
Forsaken:	
Gas	\Diverses\Forsaken\1*.*
Subway	\Diverses\Forsaken\2*.*
Tunnel	\Diverses\Forsaken\3*.*
StarCraft:	
Leserlevels	\Diverses\Leser\Starcraft*.*
Leserkampagnen	\Diverses\Leser\Starcraft\Campaign*.*

Programme

Titel	Pfad
Exklusiv: Cheatprogramm zu Dune 2000	\Diverses\Dune2000*.*
Compuserve Software	\Diverses\Cserve\Cs304_d\Setup.exe
PowerStrip 2.26.5	\Diverses\Powers\Pstrip.exe
Redline Racer Editor	\Diverses\Redline\Rededit.exe

Bonus-CD

Testversion

Titel	Pfad
Microsoft Encarta Enzyklopädie 99 Plus	\Setup.exe

Programme

Titel	Pfad
Active Movie	\Diverses\Actmov\ Deamov4ie.exe
DirectX 6 für Windows 95	\Diverses\Dx6ger\Dx6ger.exe
DirectX 6 für Windows 98	\Diverses\Dx6ger\Dx6core.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Setup.exe
QPV 1.7e	\Diverses\Qpv17e\Install.exe
SECK	\Diverses\Seck\Setup.exe

Grafikkartentreiber

Titel	Pfad
Asus AGP V1326	\Treiber\Asus\Agpv1326\Setup.exe
Asus AGP V2740	\Treiber\Asus\Agpv2740\Eng_150.exe
Diamond Stealth 3D 2000 Pro	\Treiber\Diamond\Steal3D\2000pro\W9x2kp_4.exe
Diamond Stealth 3D 3000	\Treiber\Diamond\Steal3D\3000\W9x3d3_5.exe
Diamond Stealth 3D 4000	\Treiber\Diamond\Steal3D\4000\W9x3d407.exe
Diamond Viper V330 AGP/PCI	\Treiber\Diamond\Viper330\Glv33128.exe
Elsa Winner 2000 AVI 3D	\Treiber\Elsa\200avi3d*.*
Elsa Winner 2000 Office Windows 95	\Treiber\Elsa\Winner95*.*
Elsa Winner 2000 Office Windows 98	\Treiber\Elsa\Winner98*.*
Elsa Winner 3000-M	\Treiber\Elsa\3000m*.*
Elsa Winner 3000-M/-L	\Treiber\Elsa\3000m\Multiman*.*
Elsa Victory 3DX	\Treiber\Elsa\V3dx*.*
Matrox Millennium G200	\Treiber\Matrox\G200\Setup.exe
Videologic Apocalypse 5D Sonic	\Treiber\Videolog\Apo5dson*.*
Videologic Grafix Star 560	\Treiber\Videolog\Gstar560*.*

Voodoo 2 Grafikkartentreiber

Titel	Pfad
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2	\Treiber\Voodoo2\Clabs3d2*.*
Diamond Monster 3D 2	\Treiber\Voodoo2\Monster2\W9xm2201.exe
Maxi Gamer 3D 2	\Treiber\Voodoo2\Maxi3d2*.*
Miro HiScore 2 3D	\Treiber\Voodoo2\Miroh23d\Setup.exe
Orchid Righteous 3D 2	\Treiber\Voodoo2\Right3d2*.*
STB Blackmagic 3D	\Treiber\Voodoo2\Stbbla3d*.*

Top-Demos

Wing Commander Secret Ops

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 166	32 MByte RAM
	Festpl.: 76 MByte

Der fünfte Teil der Weltraumsaga um den Kampf der Menschheit gegen das Böse aus dem All ist seit neun Monaten zu haben, da steht auch schon kostenloser Nachwuchs in Form der Secret Ops ins Haus. Eigenständig, also auch ohne das Hauptprogramm spielbar, beginnen die geheimen Operationen dort, wo der Kampf gegen die insektenartigen Aliens des letzten Teils endete. Das vorliegende Basisset ohne Sprache und manche Videosequenzen enthält die ersten fünf Missionen: Mehr durften wir trotz mehrfacher Nachfrage bei Electronic Arts und Origin leider nicht auf die CD packen.

Hier sehen Sie den Raumkreuzer Cerberus von außen.

Missionen via Internet

Nach der Installation müssen Sie sich per Internet registrieren lassen, um einen Zugangscode zu erhalten. Die Kampagne kann durch sechs neue Episoden aus dem Internet ausgebaut werden. In Ihrem Jäger visieren Sie mit der Taste »T« das nächste Ziel an, das Sie am besten mit kombinierten Waffen unter Beschuß nehmen. Auf erfaßte Ziele feuern Sie mit der Returntaste eine Rakete, die allerdings durch Düppel abgelenkt werden kann – eine Option, die auch für Sie überlebenswichtig ist, sobald im Cockpit die Meldung »Lock« angezeigt wird. Am besten steuern Sie Ihr Raumschiff mit einem Joystick, die Feuerknöpfe sind dann automatisch mit den wichtigsten Funktionen belegt. 3D-Grafikkarten werden optional unterstützt.

Taste	Funktion
↑ ↓ ← →	Nase hoch/runter, links/rechts
Leertaste	Feuer
G	Waffe wählen
F	Waffen kombinieren
M	Rakete wählen
RETURN	Rakete abfeuern
TAB	Nachbrenner
T	Ziel anvisieren
L	Ziel festlegen
Ziffernblock + / -	Schub regeln
A	Autopilot
E	Düppel aussetzen

Railroad Tycoon 2

Aufbauspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 69 MByte

Die Fortsetzung eines Sid-Meier-Klassikers: In der Demo zum zweiten Teil des Eisenbahn-Aufbauspiels stehen Ihnen zwei komplette Szenarien und der Karteneditor zur Verfügung. Ein Tutorial erklärt Ihnen auf Wunsch beim ersten Mal die Grundfunktionen zum Schienen- und Stationsbau, Transport von Waren, Aktienhandel und Marktstrategien. Fünf Schwierigkeitsstufen sorgen auch bei Eisenbahnveteranen für anspruchsvollen Spielspaß.

Das Szenario im Nordosten der USA spielt gegen Ende des 19. Jahrhunderts. Hier können Sie gegen bis zu acht Konkurrenten um Macht und Geld im Transportgewerbe antreten. 35 Jahre haben Sie Zeit, ein ertragreiches Schienennetz aufzubauen, zu verwalten und 25 Millionen Dollar Gewinn einzustreichen.

Allein in Afrika

Im zweiten Part, einem reinen Einzelspielerszenario, ist Afrika der Schauplatz. Dort gilt es, möglichst rasch eine durchgehende Verbindung von Kapstadt nach Kairo aufzubauen. Am einfachsten kontrollieren Sie Ihr Imperium mit der Maus. Die Karte ist scroll-, zoom- und drehbar, die wichtigsten Menüs haben eigene Icons. Um sich in aller Ruhe umschauen zu können, läßt sich die Spielgeschwindigkeit in zehn Stufen regeln, was beim Bau von Schienen und Bahnhöfen wertvolle Zeit spart. Im Spielverlauf kommen neue Züge sowie Gebäude wie Hotels und Depots hinzu.

Tip: Kairo ist im Afrika-Szenario der günstigste Ausgangspunkt auf dem Weg nach Kapstadt.

Taste	Funktion
↑ ↓ ← →	Karte scrollen
T	Schienen legen
S	Bahnstation kaufen
P	Zug kaufen
B	Bulldozer
M	Aktienmarkt
C	Einstellungen
F	Optionsmenü
CTRL + M	Cheat

Jagged Alliance 2 (deutsch)

Strategiespiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
	Festpl.: 115 MByte

Schwer bewaffnete Söldner, drei Schwierigkeitsgrade sowie eine speziell für diese Demo erstellte Stadt samt unterirdischem Level stehen Ihnen im Probespiel bevor – die strategischen und Rollenspiel-Elemente bleiben weitgehend außen vor. Sie befehligen eine Truppe aus fünf Söldnern, die einzeln oder in Gruppen Häuser, einen Schrottplatz und ein Fabrikgelände erkunden. Beim Tankstellenbesitzer erfahren Sie näheres über Ihren Auftrag und die Lage in der Stadt. Auch der Schrotthändler kennt sich aus und bietet zudem noch einige nützliche Gegenstände feil. Als besonders wichtig stellen sich Waffen, Schutzwesten, Munition und Verbandspäckchen heraus, die Sie unterwegs finden können.

Das Fabrikgelände ist scharf bewacht. Die Gegner sind schon alarmiert und kampfbereit.

Knisternde Spannung

Der Cursor ändert sich automatisch, wenn Sie mit jemandem reden, eine Tür öffnen oder etwas nehmen können. Sobald Sie mit einem Gegner konfrontiert werden, schaltet das Spiel automatisch in den Rundenmodus um. Jede Figur kann dann solange Aktionen durchführen, wie sie Aktionspunkte besitzt. Auch hier verändert der Cursor je nach Handlung (Schießen, Nehmen, Werfen, Heilen) sein Aussehen. Bei Verwundungen oder zu schwerer Ausrüstung sinken die Handlungsmöglichkeiten. Hinknien oder -legen verändern den Sichtradius, schützen aber andererseits davor, getroffen zu werden. Erst wenn keine unmittelbare Gefahr durch Feinde besteht, wird wieder in den Echtzeit-Modus gewechselt. Der Spielstand ist jederzeit speicherbar – nutzen Sie dies...

Linksklick .... Person/Objekt auswählen
Rahmen ziehen .... Gruppe auswählen
Rechtsklick .... Cursormenü
Doppelklick links .... Rennen
SHIFT .... Bewegungsmodus
CTRL .... Cursor als Hand
TAB .... Blickebene ändern
F1 - F5 .... Söldner wählen
C .... Ducken
P .... Aufrichten
O .... Optionen
ALT + X .... Spiel beenden

Grim Fandango (deutsch)

Adventure	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 151 MByte

Endlich gibt es die Demo zu LucasArts skurrilem 3D-Adventure auch in Deutsch. Helfen Sie als Untoter der Revolution, indem Sie ein abgedrehtes Rätsel um ein paar Taubeneier lösen. Sie müssen die Demo zuerst auf Ihrer Festplatte entpacken und von dort aus installieren; dazu sind 151 MByte Platz nötig. Den Setup-Ordner dürfen Sie nicht löschen, da von dort im Spiel alle Daten abgerufen werden.

Viva la Revolution!

Um die Revolution eines kubanisch angehauchten Commandante zu unterstützen, sollen Sie einige Taubeneier besorgen. Dazu gilt es, auf das Dach eines Hochhauses zu gelangen, um dort die Tauben von ihren Nistplätzen zu verscheuchen. Sie begegnen dabei auf dem Jahrmarkt unweigerlich einem abgedrehten Ballonkünstler, kippen sich einen Whisky zwischen die Rippen oder flirten mit einer Genossin. In animierten Zwischensequenzen klettert der Held Seile hinauf, trainiert an einem Punchingball oder läßt sich Luftballon-Figuren basteln. Als Belohnung folgt ein sehenswerter Abspann mit zahlreichen Szenen aus dem Spiel.

↑↓←→ .... Bewegung
SHIFT .... rennen
RETURN, U .... benutzen, reden
E .... untersuchen
P .... nehmen, weglegen
I .... Inventar
CTRL + J .... Joystick/Pad verwenden
CTRL + K .... Steuerungsmodus
CTRL + P .... Helligkeit
PAUSE .... Pause
F1 .... Hilfemenü
ALT + X .... Demo verlassen

In diesem Büro findet sich ein wichtiger Gegenstand, doch zuerst sollte man sich einen Drink genehmigen.

Demos

▶ Das 5. Element

Action-Adventure | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 34 MByte

Im Action-Adventure zum Erfolgsfilm von Luc Besson steuern Sie gleich zwei Helden. Leeloo und Korben agieren unabhängig voneinander, doch nur in Kombination kommen sie zum Ziel. Jeweils sieben Minuten lang kämpfen Sie in Aufzügen, springen über Dächer und laufen durch Gänge. Extras sammeln Sie beim Darüberlaufen ein, Tore und Gitter halten kräftigen Fußtritten meist nicht stand. 3D-Grafikkarten werden bei diesem Doppelspiel unterstützt.

↑ ↓ ← → .... Bewegungsrichtung
SHIFT .... Faustschlag/Schießen
CTRL .... Fußtritt
RETURN .... Benutzen
Q .... Springen
W .... Kriechen/Ducken
ALT X .... Beenden (im Startmenü)

▶ Army Men

Actionspiel | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte

Ein Trainingscamp und zwei spielbare Missionen sind in dieser Demo des Actionspiels mit Plastiksoldaten enthalten. Machen Sie sich in der Rolle eines Sergeants im Camp mit der Steuerung und den verschiedenen Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Fahrzeugen vertraut. Mit den Funktionstasten kommandieren Sie Ihre Kameraden und ordern Verstärkung aus der Luft. Kisten enthalten Extras wie Minensucher, Handgranaten oder bessere Waffen.

8, 2 (Ziffernblock) .... vorwärts/rückwärts
4, 6 (Ziffernblock) .... Links-/Rechtsdrehung
5 (Ziffernblock) .... knien/hinlegen
[ ] .... Zielen/Feuern
1, 2, 3 .... Waffe 1, 2, 3 wählen

▶ F-16 Multirole Fight.

Flugsimulation | Windows 95
Pentium 120 | 16 MByte RAM
Festpl.: 40 MByte

In Novalogics neuestem Flugsimulator bekämpfen Sie mit Ihrem Flügelmann feindliche Mirages. Für Multiplayer-Spaß via Internet ist ebenfalls gesorgt. Zuerst geben Sie mit den Zifferntasten Schub, um abheben zu können. Akustisch erhalten Sie weitere Anweisungen. Sobald sich Gegner in Waffenreichweite befinden, erscheint im HUD eine Raute. Die zielsuchenden Raketen benötigen nach Abschuß eine Weile bis zum Einschlag, über Treffer werden Sie informiert. Das Herannahen feindlicher Raketen bemerken Sie am schneller werdenden Piepton im Cockpit. Um diese abzuwehren, empfiehlt es sich, Zickzackkurse zu fliegen und Täuschkörper abzuwerfen. Joysticks und 3Dfx-Karten werden unterstützt.

F-16 Multirole Fighter

Die zweite Staffel der zu bekämpfenden Ziele besteht aus drei SU-27.

↑ ↓ ← → .... Nase hoch/runter, links/rechts
DELETE .... Ruder links
PAGE DOWN .... Ruder rechts
2, 3, 4 .... Waffe wählen
[ ] .... Feuern
TAB .... Ziel anvisieren
F1 - F8 .... Sicht umschalten
5, 6, 7, 8, 9, 0 .... Schub einstellen
Rücktaste .... Nachbrenner
C, E .... Täuschkörper abwerfen
W .... Flügelmannkommandos

▶ Israeli Air Force

Flugsimulation | Windows 95
Pentium 200 | 32 MByte RAM
Festpl.: 69 MByte

Vor Beginn können Sie Ihre 3D-Grafikkarte auswählen, zwingend erforderlich ist ein Beschleuniger aber nicht. Joysticks werden automatisch erkannt. Wenn Sie also die Tastatursteuerung benutzen wollen, müssen Sie diese über das Optionsmenü aktivieren. Sie befinden sich gleich nach dem Spielstart mit einem israelischen Kampfjet in der Luft. Mit der Returntaste schalten Sie die Ziele durch. Auf der taktischen Übersichtskarte erkennen Sie die Einsatzpunkte und Ihren Kurs. Beachten Sie die akustischen sowie optischen Anweisungen, und schauen Sie sich ständig nach Gegnern um.

↑ ↓ ← → .... Nase hoch/runter, links/rechts
ESC .... Ansicht Taktik/Cockpit
CTRL + O .... Optionsmenü
CTRL + P .... Pause
TAB .... Feuern
1 - 8 .... Schub
B .... Bremsen rein/raus
RETURN .... nächstes Ziel

▶ Live Wire

Actionspiel | Windows 95
Pentium 166 | 32 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte

Action zum Mitdenken: In den drei bunten Levels setzen Sie sich gegen drei CPU-Gegner durch, indem Sie möglichst viele Flächen mit Ihrer Farbe belegen. Dazu bewegen Sie mittels Pfeiltasten Ihren Helden auf den Rändern der Flächen. Sobald Sie ein Rechteck komplett umrundet haben, wechselt es die Farbe, und Sie erhalten diverse Boni wie Waffen, Punkte oder Extraleben. Jede Einfärbung kann aber auch wieder rückgängig gemacht werden. Der Level endet, wenn die Zeit abgelaufen ist oder alle Felder gefärbt wurden. Neben den Gegnern warten allerdings noch andere Gefahren wie Monster oder heimtückische Bomben auf Sie.

↑ ↓ ← → .... vor/zurück, links/rechts drehen
[ ] .... Spielstart
F7 .... Pause
F11 .... Ende des Levels
F5 .... Spiel beenden

▶ Motocross Madness

Rennspiel | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 43 MByte

Spektakuläre Stunts und rasante Rennen – Wählen Sie zwischen einem freien Parcours und einer Rennstrecke, zwölf Fahrern und Bikes (die Sie sogar tunen können), Trainingsmodus, Einzelrennen mit Zeitbegrenzung (maximal 20 Minuten) oder gegen bis zu fünf Kontrahenten. Auch Multiplayerspiele via LAN oder Internet sind enthalten. Beim Wettbewerb im freien Gelände müssen Sie möglichst spektakuläre Stunts fahren und vor allem auch stehen. Fahren Sie auf eine Schanze

Motocross Madness

Ob dieses Stunt noch zu stehen ist, zeigt sich erst bei der (Bruch-) Landung

zu, und drücken Sie noch vor dem Abheben gleichzeitig eine der Stunttasten und eine Richtung. Vor der Landung lassen Sie die Knöpfe rechtzeitig los, um den Stunt stehen zu können. Je länger Sie in der Luft sind, desto mehr Punkte gibt es. Zur Steuerung, die in der Demo angepaßt werden kann, empfehlen wir dringend einen Joystick oder ein Gamepad.

↑↓←→ ... beschleunigen/bremsen, links/rechts
W, S ... nach vorn/hinten lehnen
Y + Richtung ... Stunts 1 bis 8
X + Richtung ... Stunts 9 bis 16
RETURN ... Kahuna Dumpster
Linke SHIFT ... Verfolgungskamera

▶ Tiger Woods 99 PGA Tour Golf

Golf-Simulation	Windows 95
Pentium 133	32 MByte RAM
	Festpl.: 16 MByte

Für das dritte Loch mit 162 Yards auf dem Golfkurs von Sawgrass in Ponte Vedre Beach/Florida sind drei Schläge die Norm. Per Maus oder Pfeiltasten bestimmen Sie die Richtung des Schlags. Achten Sie auf den Wind, bevor Sie mit der Leertaste ausholen und die Wucht des Schlags einstellen. Es werden 3Dfx- und Direct3D-Grafikkarten unterstützt, der Direct3D-Modus funktioniert bei S3-Virge-Karten allerdings nicht.

↑↓←→ ... Richtung/Entfernung
[Leertaste] ... ausholen/Stärke

▶ Virus 2000

Actionspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
	Festpl.: 18 MByte

In der Neuauflage des Actionhits aus den 80er Jahren von »Elite«-Macher David Braben lenken Sie einen Gleiter, der gegen Insekten und anderes Getier kämpfen muß. Komplett in Deutsch erlernen Sie im Einführungslevel die Steuerung und Handhabung Ihres Gefährts. Durch Überfliegen von Extras wie Sprit, Erste-Hilfe-Koffern oder neuen Waffen sammeln Sie diese bei Bedarf auf. Per TAB-Taste schalten Sie von Gleiten auf Fliegen um. So kann Ihr Vehikel größere Strecken schnell und gefahrlos zurücklegen. Auf dem Radarschirm erkennen Sie Gegner (rot) und hilfesuchende Männchen (gelb). Letztere nehmen Sie mit der Taste C auf und bringen Sie in Ihre Basis. Mit einem Druck auf »D« werden die Helfer wieder abgesetzt. Mit einem Zusatzgewicht, das bei der Basis liegt, können Sie zudem die Unterwasserlandschaft erkunden.

↑↓←→ ... links/rechts, oben/unten
[Leertaste] ... Schub nach vorn
Rechte SHIFT ... Schub nach hinten
C ... Objekt aufnehmen
D ... Objekt fallen lassen
TAB ... umschalten Gleiten/Fliegen
RETURN ... Feuern

Virus 2000

Das Nest können Sie erst zerstören, wenn Sie alle Insekten ausgeschaltet haben.

▶ Wetrix

Taktikspiel	Windows 95
Pentium 75	16 MByte RAM
	Festpl.: 11 MByte

Ein Spiel für schnelle Denker: Bauen Sie mit den herabfallenden Teilen einen Level lang ein »Wasserbecken« auf. So einfach und unspektakulär, wie es sich anhört, ist dieses Denkspiel gar nicht. Nach dem Tetrisprinzip fallen verschiedene Teile auf eine quadratische Grundfläche herab. Die roten (Pfeile nach oben) erzeugen bei Bodenkontakt einen Berg, grüne (Pfeile nach unten) schaffen Täler. So gilt es eine Umrandung zu schaffen, die Wasser (Tropfen) am Herabfließen von der Fläche hindert. Bomben zerstören Landschaftsteile, Feuerbälle bringen Seen wieder zum Verdunsten. Sie müssen auf Lücken im Rand achten, denn die Demo endet, sobald der erste Level vorbei oder zuviel Wasser von der Fläche getropft ist. Mit der rechten Maustaste drehen sie die herabfallenden Teile, ein Linksklick läßt sie schneller fallen.

Linksklick ... Teil setzen
Rechtsklick ... Teil drehen

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Patches«.

- F-16 Fighting Falcon Voodoo-2-Patch
- Jazz Jackrabbit 2 V1.23
- Might and Magic 6 V1.1d
- Rainbow Six V1.02a
- Rainbow Six Soundfiles
- Red Baron 2 3Dfx-Patch
- Starsiege ATR V2.1
- Tonic Trouble Save/Restore Fix V8.6.8

Treiber

Auf der Bonus-CD sind die aktuellsten Treiber für 20 3D- und Voodoo-2-Karten vertreten. Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- Asus AGP V1326
- Asus AGP V2740
- Diamond Stealth 3D 2000 Pro, 3000 & 4000
- Diamond Viper V330 AGP/PCI
- Elsa Winner 2000 AVI 3D
- Elsa Winner 2000 Office Windows 95 & 98
- Elsa Winner 3000-M & 3000-M/-L
- Elsa Victory 3DX
- Matrox Millennium G200
- Videologic Apocalypse 5D Sonic
- Videologic Grafix Star 560
- Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2
- Diamond Monster 3D 2
- Maxi Gamer 3D 2
- Miro HiScore 2 3D
- Orchid Righteous 3D 2
- STB Blackmagic 3D

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD.

Leserprogramme

Selbstgebastelte Software von begabten GameStar-Lesern.

FX-Plot	von Manfred Constapel
Mr. A Quickphone	von Alexander Sabov

Levels

Weitere Zusatzlevels zu Top-Spielen.

▶ Forsaken

Drei neue Levels gibt es direkt von Acclaim. Sie werden auf die Festplatte in den Forsakenordner \DATA\LEVELS kopiert und können dann im Spiel direkt angewählt werden.

GameStar-News: Heiße Neuigkeiten aus Film, Politik und Technik in unserer TV-Sendung.

▶ StarCraft

Die sechs Einzelmissionen und drei Kampagnen mit insgesamt 21 Aufträgen kopieren Sie in das Unterverzeichnis MAPS bzw. CAMPAIGN. Dann können Sie alle im Spiel unter »Eigene Karte« anwählen.

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ Compuserve

Die aktuelle Compuserve-Zugangssoftware enthält alles, was Sie zum Einstieg ins Internet und Compuserve benötigen.

▶ Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie unsere MPEG-Videos genießen. (Bonus-CD)

▶ DirectX 6.0 für Windows 95 und Windows 98

Die neueste Version von Microsofts Spieleschnittstelle in deutsch, wobei es für jedes Windows eine eigene Variante gibt!

▶ GameStar Benchmark

Damit können Sie die Geschwindigkeit Ihrer Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten. (Bonus-CD)

▶ GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD. (Bonus-CD)

▶ Ikarus Virus Utilities

Vier Monate lang lauffähige Anti-Virus-Vollversion für Windows 95. (Bonus-CD)

▶ Powerstrip 2.26.5

Mit diesem umfangreichen Grafiktool können Sie sämtliche Einstellungen für Monitor, Grafikkarte und 3D-Beschleunigung problemlos selbst vornehmen.

▶ QPV 1.7e

Dieser Bildbetrachter läßt sich an alle gängigen Grafikkarten anpassen, erkennt viele Formate und funktioniert sowohl unter DOS als auch unter Windows.

▶ Redline Racer Editor

Jetzt können Sie alle Bikes und Teams aus Ubi Softs Motorradrennen Ihren Wünschen anpassen.

▶ S.E.C.K.

Das Savegame Editor Construction Kit von Frank Necas-Nießner ist überaus nützlich, wenn Sie Spielstände verändern wollen. (Bonus-CD)

Special

Mit dem exklusiven Cheatprogramm zum Echtzeit-Hit Dune 2000 sind Probleme mit dem Gegner schnell gelöst. Lesen Sie dazu auch den Artikel in der Tips-und-Tricks-Rubrik auf Seite 206.

Videos

▶ Die GameStar-News

Die GameStar-Redaktion hat für Sie aktuelle Themen recherchiert: Ein Interview mit Dr. Kohl, Hardwarenews mit Dr. Test, neue Besucher auf der ECTS und natürlich das Wetter.

▶ Special: Hype

▶ Special: Mech Warrior 3

▶ Special: Rayman 2

▶ Star Trek – Secret of Vulcan Fury

11/98

Testversion
Encarta 99 Plus

Wissen ist Macht! Als ganz besonderes Extra haben wir die 21-Tage-Testversion des umfassenden Lexikons Encarta 99 Plus von Microsoft auf unserer Bonus-CD. Für drei Wochen stehen Ihnen fast alle Optionen des digitalen Nachschlagewerks wie Stichwortsuche, Wörterbuch, Medien oder Online zur Verfügung.

Die große Übersicht des Wissens: Per Klick zum Stichwortverzeichnis, Medienbereich oder Wörterbuch. Aufgrund der Fensterstruktur wie bei Windows blättern Sie bequem durch die Seiten.

Ein elektronisches Wörterbuch zum Schmökern, Nachschlagen und Ausprobieren – gibt es das? Mit Encarta 99 werden Ihnen mehr als nur diese drei Wünsche erfüllt. Die Kombination von Multimedia- und Online-Technologie mit enzyklopädischem Wissen enthält Informationen nicht nur in Wort und Schrift, sondern auch in Form von Videos, Geräuschen und Musikstücken. Sie wollten schon immer wissen, wie Michael Schumachers Karriere begann? Sind Sie schon einmal auf dem Minarett der Süleiman-Moschee in Istanbul gestanden und haben den atemberaubenden Rundblick auf die Stadt genossen? Ist Ihnen so richtig klar, was Fraktale sind, und wo diese auch in der Natur vorkommen? Wenn Sie dies alles herausgefunden haben, dürfte Ihnen die Beantwortung der drei Fragen zu unserem Encarta-Gewinnspiel mit 100 Preisen keinerlei Probleme bereiten.

Anschauliche Information

Das Stichwortverzeichnis enthält über 38.000 Begriffe, die mit zahlreichen Querverweisen miteinander verknüpft sind. Ein Klick oder die direkte Eingabe per Tastatur genügt, und schon werden Sie mit der gewünschten Information versorgt. Je nach Themengebiet wird Ihnen darüber hinaus Zusatzwissen in Form von Bildern oder Geräuschen vermittelt. So starten Sie zu einem virtuellen Rundgang durch die Westminster Abbey oder schauen sich das Space Shuttle vom Cockpit bis zum Laderaum einmal ganz genau von innen an. Eine Volltextsuche mit integrierter Rechtschreibprüfung unterstützt das schnelle Auffinden des gewünschten Eintrags. Hier ist auch die Antwort auf eine der drei Fragen zu unserem Gewinnspiel versteckt (siehe Box).

Multimediales Wissen

Die Medienrubrik bietet Ihnen Unterhaltsames und Interessantes aus Wissenschaft

Eine virtuelle Reise durch die Ruinen von Tikal bringt Ihnen die Kultur der Mayas näher.

Installation

Klicken Sie in unserem CD-Menü nacheinander auf »Testversion«, »MS Encarta 99 Plus« und »Installation«. Danach gelangen Sie ins Installationsmenü, wo Sie den Anweisungen folgend dem Endbenutzervertrag zustimmen und den Installationspfad wählen (vorgegeben wird C:\Programme\Microsoft Nachschlagewerke\Encarta Enzyklopädie), in den knapp 15 MByte an Daten kopiert werden. Sie starten das Lexikon, indem Sie über die Startleiste, »Programme, Microsoft Nachschlagewerke« den Menüpunkt Encarta anklicken.

Mit Encarta gewinnen

Mehr als ein Blick in die Testversion von Encarta Enzyklopädie 99 Plus kann sich durchaus lohnen. Neben viel anschaulichem Allgemeinwissen finden Sie beim Durchstöbern des Multimedia-Nachschlagewerks ohne Probleme auch die Lösungen auf die drei folgenden Fragen, durch deren richtige Beantwortung Sie einen von 100 attraktiven Preisen gewinnen können.

1. Wieviele Artikel enthält Encarta 99 Plus genau?

2. Nennen Sie den Titel einer virtuellen Reise!

3. Wieviele Sachgebiete gibt es in Encarta?

Schicken Sie eine Postkarte mit den richtigen Lösungen bis zum 31.10.98 an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: Encarta
Postfach 40 14 29
80714 München

Unter allen richtigen Einsendungen verlosen wir folgende attraktive Soft- und Hardware von Microsoft:

50mal
Age of Empires – The Rise of Rome inklusive Hauptprogramm

25mal
Encarta Weltatlas 99

5mal
SideWinder Precision Pro

20mal
IntelliMouse Pro

und Technik, Geschichte und Politik sowie Kunst und Kultur. Anhand von teils interaktiven Sequenzen wird die Anatomie der menschlichen Hand ebenso ausführlich erklärt wie die Keilschrift der Azteken. Anhand von Beispielen, die Sie selbst auswählen, werden Zinseszinsberechnungen durchgeführt oder Sie ordnen wie in einem Puzzle geschichtliche Ereignisse den richtigen Daten zu. Virtuelle Reisen bringen Sie zu exotischen Zielen der Neuzeit, das Historama bietet Ihnen dagegen einen anschaulichen Überblick der Menschheitsgeschichte. Außerdem erfahren Sie bei Themenreisen viel Wissenswertes über Kulturen, Reiseziele, Kunst und Literatur.

Auf Wunsch wird Ihr digitales Lexikon mit Informationen auf dem neuesten Stand gehalten, indem Sie einfach via Internet die aktualisierten Daten herunterladen, die auf der Festplatte gespeichert werden. Per Weblinks surfen Sie bequem zu weiteren Infos über das gewählte Thema. Darüber hinaus wartet das umfangreiche Wörterbuch von A bis Zytotoxizität mit Begriffsdefinitionen zu Abkürzungen, Fremdwörtern und Rechtschreibhilfen auf. Damit läßt sich schnell der Unterschied zwischen Rhetorik und Retorte feststellen oder das Arbeitsgebiet eines Paläontologen herausfinden.

Kampfsportarten wie Karate, Judo, Kung-Fu, Jiu-Jitsu oder Aikido werden ausführlich erklärt.

Fakten zur Testversion

- ca. 30bändiges Lexikon mit über 38.000 Artikeln und 9 Millionen Wörtern
- über 220.000 Querverweise
- mehr als 1.400 Landkarten und Diagramme
- 2.500 Web-Links
- 9.000 Literaturangaben
- 21 Tage lang (bis spätestens 30.9.1999) verwendbar
- 7.000 von 13.500 Medienelementen zoombar
- 1.000 von 2.300 Audios sind enthalten
- 8 von 12 virtuellen Reisen sind enthalten
- 9 von 17 Interaktivitäten sind enthalten
- Recherche-Planer ist nicht enthalten

Einschränkungen zur Vollversion

Exklusiv für GameStar-Leser fertigte Microsoft eine 21-Tage-Version an. Sie entspricht bei den verzeichneten Stichwörtern dem kompletten Umfang des Originals, jedoch verzichtete man aus Platzgründen auf einige Videos, vergrößerte Bilder, Musikstücke und interaktive Beiträge. Ansonsten ist für genau drei Wochen das gesamte Wissen eines ca. 30bändigen Lexikons nahezu uneingeschränkt verfügbar. JS

Im Stichwortverzeichnis erfahren Sie, seit wann Michael Schumacher für den italienischen Rennstall Ferrari fährt.

Erforschen Sie selbst das Cockpit des Spaceshuttles mit Pilotensitz, Instrumententafel oder Steuerknüppel.

Dave Perry

Der Sonnyboy aus Irland gilt als Spezialist für schräge Spielideen, ungewöhnliche Konzepte und ausgefallene Szenarios.

Alter: *31*
Nationalität: *Irisch*
Wohnort: *Santa Monica, Kalifornien*
Beruf: *Spieledesigner, Firmenchef*
Ausbildung: *Autodidakt*
Motto: *Be innovative*

Historie

Wann	Was gemacht?
bis 1992	ca. 30 Spiele für Spectrum & Amiga
1992	Fängt als Spieledesigner bei Virgin USA an
1992	Alladin
1993	Cool Spot
1993	gründet Shiny
1994	Earthworm Jim
1995	Interplay kauft Shiny
1997	MDK

Die Meilensteine des Dave Perry

Cool Spot: Für Virgin produzierte Perry eines der ersten gelungenen PC-Jump-and-runs um einen agilen Kronkorken.

Earthworm Jim: Die durchgeknallten Abenteuer des Regenwurms Jim gelten noch immer als das beste PC-Springspiel.

MDK: Mit Zielfernrohr und vielen neuen Ideen schoß sich ein Latexmann durch eine völlig schräge Handlung um böse Aliens.

10 Fragen zu Fischfang und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?
Spectral Invaders.
Drei Spiele für die einsame Insel?
Command & Conquer, Final Fantasy 7 und ein Fischfang-Spiel wie beispielsweise Trophy Bass.
Lieblings-Multiplayer-Spiel
StarCraft.
Du wartest momentan auf...
Trespasser.
Deine beste Entscheidung?
Nach Kalifornien zu ziehen.
Dein schönster Tag war...
der, an dem ich Shiny gegründet habe.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.msn.com
(Konfigurierbare Startseite)
Dein Non-Computer-Hobby:
Hubschrauber-Fliegen und ziemlich viel Sport.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Sandra Bullocks Masseur.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
vergammeltes Essen und Bier.

»Ich finde dieses ewige Abkupfern in der Spiele-Branche sehr enttäuschend«

Dave Perry über neue Ideen, die Vor- und Nachteile von Konsolen, und warum er morgens überhaupt aus dem Bett kommt.

GameStar: Warum bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
Dave Perry: Was mich morgens aus dem Bett treibt, ist, daß ich etwas produziere, was noch niemand vorher getan hat. Sollte mir mal jemand vorwerfen, mein aktuelles Projekt Messiah sei auch nur ein Quake-Klon – das wäre so ziemlich das Schlimmste.
GameStar: Shiny-Spiele bieten meist neue Ideen. Woher kommen die?
Dave Perry: Das Problem sind nicht die Ideen, davon habe ich zuviele. Das Problem ist die Zeit. Wir schaffen es nicht mal annähernd, alle unterzubringen.
GameStar: Woran merkst du, daß eine neue Idee wirklich gut ist?
Dave Perry: Daß sie vorher noch niemand hatte. Was ich wirklich an der Spiele-Industrie hasse, ist dieses ewige Abkupfern voneinander. Ich finde das sehr enttäuschend.

»Die breite Öffentlichkeit hat keine Ahnung von Technik.«

GameStar: Aus der Branche kam scharfe Kritik, weil du eine der Techniken von Messiah hast patentieren lassen.
Dave Perry: Damit wollten wir nur klarmachen, wer diese neue Art der Animation erfunden hat. Das sollte keine lächerliche »bäh, dürft ihr nicht«-Aktion sein. Vielmehr wollen wir sogar, daß andere Teams ähnliche Techniken entwickeln. Ich habe auf der letzten Game Developers Conference ausführlich erklärt, wie es funktioniert.
GameStar: Programmierst du eigentlich noch selbst?
Dave Perry: Das habe ich jahrelang getan. Wirklich gut bin ich in maschinennahen Sprachen wie Assembler. Das benutzt aber heute niemand mehr. Ich schaffe es aus Zeitgründen nicht, mich in C einzuarbeiten.
GameStar: Du giltst als erklärter Konsolen-Fan. Warum?
Dave Perry: Viele Leute meinen, daß der PC die Konsolen irgendwann verdrängt. Ich glaube das nicht. Konsolen sind für die Masse. Die Öffentlichkeit hat keine Ahnung von Technik. Die Leute wissen nicht, wieviel RAM ihr Rechner hat oder ob da ein CD- oder DVD-Laufwerk im Gehäuse steckt.
GameStar: Triffst du für ein Konsolen-Spiel andere Design-Entscheidungen als bei einem PC-Titel?
Dave Perry: Beim PC sind gute Grafiken und Artwork etwas wichtiger, weil das Bild schärfer ist. Und der PC ist flexibler. Bei Messiah können wir stellenweise mehr Figuren zeigen. Davon abgesehen, ist für mich der einzige Unterschied der Multiplayer-Modus.
GameStar: Welches ganz besondere Spiel wäre dein Traumprojekt?
Dave Perry: Ich habe seit acht Jahren ein Konzept mit dem Titel Mankind in der Schublade. Das wird ein episches Weltraum-Spiel und gleichzeitig ein Film. Leider brauche ich dafür fast perfekte Spracherkennung. Sobald die verfügbar ist, lege ich los. PS

Perry privat

Dave dreht auf und zeigt, daß auch Spieledesigner ein Leben jenseits von Source-Code und 3D-Animation kennen.

Dave Perry ist nicht nur begeisterter Hubschrauber-Pilot, er nutzt seine Flugkenntnisse auch in einem seiner nächsten Spiele namens R/C Stunt Copter.

Für Foto-Sessions wirft sich der eingewanderte Kalifornier auch mal in voller Montur in den firmeneigenen Swimmingpool.

Wenn die Zeit es zuläßt, vergnügt Dave sich mit den restlichen Shinys auf der örtlichen Cart-Bahn.

Die ganze Welt der PC-Spiele
GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 11/98

Komplett gelöst

Knights & Merchants

Tips von den Programmierern

Urban Assault

So meistern Sie alle Strecken

Colin McRae Rally

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

11/98

Lesen Sie auf Seite 210: **bis zu 1000 Mark Belohnung!**

Tips&Tricks-Index 12/97 bis 11/98

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips&Tricks-Seitenzahl)

Spieletitel	Ausgabe	Art	Counter
Abe's Oddysee	3/98	C	0149
Achtung Spitfire!	1/98	C	0083
Age of Empires	12/97	T	0061
Age of Empires	1/98	C	0083
Age of Empires	1/98	L	0102
Age of Empires	2/98	C	0119
Age of Empires	3/98	C	0149
Age of Empires	4/98	C	0171
Age of Empires	6/98	C	0219
AHX-1	1/98	C	0083
Akte Europa	12/97	C	0052
Akte Europa	1/98	C	0083
Alarmstufe Rot	3/98	C	0149
Alarmstufe Rot	5/98	C	0199
Anno 1602	5/98	T	0214
Anno 1602	6/98	T	0250
Anno 1602	6/98	C	0219
Anno 1602	7/98	T	0270
Anno 1602	7/98	C	0253
Anno 1602	8/98	K	0281
Anno 1602	9/98	K	0317
Anno 1602	10/98	K	0353
Anno 1602	11/98	K	0385
Anstoss 2	2/98	C	0119
Anstoss 2	4/98	K	0171
Anstoss 2	9/98	K	0317
Anstoss 2 – Verl.	4/98	T	0198
Anstoss 2 – Verl.	6/98	K	0219
Apache Longb. 2	2/98	T	0144
Armored Fist 2	12/97	K	0052
Armored Fist 2	2/98	T	0142
Army Men	7/98	K	0253
Army Men	11/98	K	0385
Autobahn Raser	8/98	C	0281
Balance of Power	2/98	K	0119
Balance of Power	3/98	L	0160
Balls of Steel	2/98	C	0119
Balls of Steel	3/98	C	0149
Battlespire	3/98	L	0170
Battlespire	4/98	C	0171
Battlezone	4/98	T	0196
Battlezone	5/98	L	0205
Battlezone	6/98	C	0219
Battlezone	10/98	C	0353
Battlezone	11/98	C	0385
Black Dahlia	5/98	K	0199
Blade Runner	2/98	L	0138
Blade Runner	9/98	C	0311
Blaster	2/98	C	0119
Bleifuss Fun	12/97	C	0052
Bleifuss Fun	8/98	C	0281
Bleifuss Rally	1/98	K	0083
Bleifuss Rally	3/98	C	0150
Bleifuss 2	10/98	C	0353
Bundesliga Manager Hattrick	7/98	K	0254
C&C 2: Miss. 2	12/97	L	0066
C&C 2: Miss. 2	4/98	C	0171
Cart Pr. Racing	5/98	C	0199
Civilization 2	3/98	C	0150
Civ Net	1/98	C	0083
Colin McRae Rally	11/98	T	0398
Comanche Gold	8/98	C	0281
Comanche Gold	9/98	C	0311
Command & Conquer	3/98	C	0150
Commandos	8/98	L	0306
Commandos	9/98	L	0324
Commandos	8/98	K	0282
Commandos	9/98	K	0317
Commandos	10/98	C	0353
Commandos	11/98	K	0385
Conflict: Freespace	10/98	L	0378
Conflict: Freespace	8/98	K	0282
Conflict: Freespace	10/98	K	0353
Constructor	10/98	K	0353
Constructor	11/98	K	0385
Croc	4/98	C	0172
Croc	5/98	C	0199
Dark Earth	9/98	C	0318
Darkening	4/98	C	0172
Dark Omen	4/98	L	0188
Dark Omen	5/98	L	0210
Dark Omen	5/98	C	0200
Dark Omen	6/98	C	0220
Dark Omen	11/98	C	0385
Dark Reign	12/97	C	0052
Dark Reign	12/97	L	0076
Dark Reign	2/98	K	0119
Dark Reign	3/98	K	0150
Dark Reign	4/98	C	0172
Dark Reign	5/98	C	0200
Dark Reign	5/98	K	0200
Dark Reign	6/98	C	0220
Dark Reign Exp.	6/98	L	0244
Deathtrap Dungeon	9/98	K	0318
Deathtrap Dungeon	10/98	C	0354
Deer Hunter	8/98	C	0282
Defiance	1/98	C	0084
Demonworld	12/97	L	0062
Demonworld	2/98	C	0119
Descent t. Under.	3/98	K	0150
Diablo: Hellfire	1/98	K	0084
Diablo: Hellfire	3/98	C	0152
Diablo: Hellfire	7/98	C	0254
Diablo: Hellfire	8/98	C	0282
Diablo: Hellfire	9/98	K	0318
Diablo	5/98	C	0200
Diablo	7/98	C	0254
Die by the Sword	6/98	K	0220
Die by the Sword	6/98	C	0220
Dominion	9/98	C	0318
Dominion	10/98	K	0354
DSF Fußballman.	3/98	C	0152
Dune 2000	10/98	L	0360
Dune 2000	11/98	L	0347
Dune 2000	11/98	C	0386
Dungeon Keeper	4/98	K	0173
Dungeon Keeper	4/98	C	0173
Dungeon Keeper	8/98	K	0283
Dynasty General	11/98	T	0342
Earth 2140	2/98	C	0119
Earthworm Jim 2	11/98	C	0386
Emergency	8/98	C	0283
Emergency	11/98	K	0386
Extreme Assault	1/98	C	0084
F1 Racing Sim.	1/98	T	0116
F1 Racing Sim.	2/98	T	0130
F1 Racing Sim.	11/98	K	0386
F-22 ADF	5/98	C	0201
F-22 Raptor	1/98	K	0084
F-22 Raptor	3/98	C	0152
Fallout	1/98	K	0084
Fallout	3/98	L	0166
Fallout	4/98	K	0173
Fields of Fire	10/98	K	0354
FIFA 98	1/98	T	0104
FIFA 98	3/98	C	0152
FIFA 98	4/98	K	0173
FIFA 98	5/98	C	0201
FIFA 98	6/98	K	0221
FIFA 98	9/98	K	0319
Fighters Anthol.	3/98	C	0152
Fighting Force	5/98	K	0201
Final Fantasy 7	9/98	L	0342
Final Fantasy 7	10/98	L	0370
Final Fantasy 7	11/98	K	0386
Final Liberation	2/98	K	0120
Flight Unlimited 2	9/98	C	0319
Floyd	12/97	L	0080
Formel 1	12/97	C	0052
Formel 1	9/98	C	0319
Formel 1 '97	5/98	K	0201
Forsaken	5/98	T	0218
Forsaken	7/98	C	0254
Forsaken	8/98	C	0283
Frankreich '98	7/98	K	0254
Frankreich '98	8/98	C	0284
Frankreich '98	10/98	K	0354
Frogger	2/98	C	0120
Frogger	2/98	K	0120
Frogger	5/98	C	0201
Fünfte Element, das	11/98	K	0387
Game, Net & M.	8/98	C	0284
Gettysburg	6/98	C	0221
Gex 3D – Enter the Gecko	11/98	C	0387
Gnap	4/98	K	0174
Golden Goal '98	8/98	K	0284
G-Police	12/97	K	0052
G-Police	2/98	C	0120
G-Police	3/98	C	0152
Grand Theft Auto	1/98	K	0084
Grand Theft Auto	2/98	K	0121
Grand Theft Auto	3/98	C	0152
Grand Theft Auto	3/98	K	0152
Grand Theft Auto	4/98	T	0194
Grand Theft Auto	9/98	K	0319
Grand Theft Auto	10/98	K	0355
Grand Theft Auto	11/98	K	0388
Granny	3/98	K	0153
Have a Nice Day	1/98	C	0085
Heart of Darkness	8/98	K	0284
Heart of Darkness	10/98	K	0355
Heavy Gear	3/98	L	0158
Heavy Gear	4/98	C	0174
Heavy Gear	6/98	C	0221
Hercules	1/98	C	0085
Heroes of M&M 2	7/98	C	0254
Herrscher d. M.	3/98	K	0153
Herrscher d. M.	6/98	C	0221
Hexen 2	12/97	C	0052
Hexplore	7/98	K	0254
Hexplore	9/98	C	0320
House of the Dead	10/98	C	0356
Incoming	5/98	T	0211
Incoming	6/98	C	0221
Incoming	9/98	C	0320
Incubation	12/97	L	0068
Incubation	1/98	K	0085
Incubation	5/98	T	0213
Incubation	6/98	C	0221
Incubation Miss.	7/98	L	0275
Interstate '76	6/98	K	0222
Interstate '76: Nitro Riders	7/98	K	0255
iPanzer 44	6/98	K	0222
I-War	3/98	C	0153
I-War	6/98	C	0222
Jack Nicklaus 5	4/98	K	0174
Jagged Alliance: Deadly Games	10/98	K	0356
Jazz Jackrabbit 2	6/98	C	0222
Jedi Knight	12/97	C	0053
Jedi Knight	12/97	K	0053
Jedi Knight	12/97	L	0057
Jedi Knight	2/98	C	0121
Jedi Knight	5/98	C	0201
Jedi Knight	5/98	K	0201
JetMoto	3/98	K	0153
Journeyman P. 3	2/98	K	0121
Journeyman P. 3	3/98	L	0156
KKND 2	7/98	T	0255
KKND 2	10/98	C	0356
Klingon Honor Guard	11/98	C	0388
Knights & Merchants	11/98	L	0392
Knights & Merchants	11/98	K	0388
Lands of Lore 2	1/98	C	0106
Lands of Lore 2	11/98	K	0388
Liberation Day	5/98	K	0201
Little Big Adv. 2	2/98	C	0121
Little Big Adv. 2	11/98	C	0388
Lords of Magic	2/98	T	0148
M1 Tank Plat.2	5/98	K	0202
Master of Orion 2	4/98	C	0174
Max Montezuma	2/98	K	0121
MAX 2	10/98	C	0356
Mayday	10/98	K	0356
Mayday	11/98	T	0346
Mayday	11/98	C	0389
Mech Command.	9/98	L	0334
Mech Command.	8/98	T	0325
Mech Command.	9/98	C	0320
Mech Command.	10/98	C	0356
Mechwarrior 2: Mercenaries	4/98	C	0174
Men in Black	1/98	K	0085
Men in Black	2/98	C	0121
Metalizer	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	7/98	K	0255
Micro Mach. V3	10/98	C	0357
Might & Magic 6	6/98	K	0222
Might & Magic 6	9/98	T	0348
Might & Magic 6	9/98	C	0320
Might & Magic 6	10/98	T	0382
Might & Magic 6	10/98	K	0357
Might & Magic 6	11/98	K	0389
Missing in Action	10/98	K	0357
Monkey Island 3	1/98	L	0098
Monkey Island 3	4/98	C	0175
Monkey Island 1	1/98	C	0085
MonsterTruck Madness 2	8/98	C	0284
MonsterTruck Madness 2	9/98	K	0320
MonsterTruck Madness 2	10/98	K	0357
Motocross Madness	11/98	K	0389
Moto Racer	10/98	K	0358
Motorhead	7/98	C	0256
Motorhead	8/98	C	0285
Mysteries o. t. Sith	4/98	L	0177
Mysteries o. t. Sith	5/98	C	0202
Myth	12/97	K	0054
Myth	2/98	C	0122
Myth	4/98	L	0190
NBA Hangtime	9/98	C	0320
NBA Live 98	7/98	C	0256
Need for Speed 2	1/98	C	0086
Need f. Speed 2 SE	6/98	C	0222
Need for Speed 3	11/98	C	0389
Netstorm	1/98	K	0085
Netstorm	4/98	C	0175
NHL 97	7/98	C	0256
NHL 98	12/97	C	0054
NHL 98	1/98	K	0086
NHL 98	2/98	K	0122
NHL 98	3/98	C	0154
NHL 98	7/98	C	0256
NHL 98	9/98	K	0320
NHL 98	11/98	K	0390
Nightmare Creat.	6/98	C	0223
Nuclear Strike	1/98	C	0086
Nuclear Strike	1/98	K	0086
Nuclear Strike	3/98	C	0154
Outwars	7/98	C	0256
Outwars	9/98	C	0320
Pandemonium 2	5/98	C	0202
Panzer Gen. 3D	12/97	K	0054
Panzer Gen. 3D	5/98	C	0203
Panzer Gen. 3D	7/98	C	0257
Panzer Gen. 3D	11/98	C	0390
Pax Imperia 2	3/98	K	0154
Pazifik Admiral	1/98	K	0086
Perry Rhodan	3/98	L	0169
Postal	1/98	C	0086
Powerboat Racing	4/98	K	0175
Powerboat Racing	6/98	C	0223
Rainbow Six	11/98	C	0390
Reap	7/98	C	0257
Rebel Moon Ris.	2/98	C	0122
Rebellion	7/98	K	0257
Rebellion	9/98	K	0321
Red Baron 2	2/98	K	0122
Redline Racer	6/98	K	0223
Redline Racer	7/98	C	0257
Rising Lands	3/98	K	0154
Rising Lands	4/98	L	0184
Riven	2/98	L	0140
Sanitarium	8/98	K	0285
Sensible Soccer – WM Edition	7/98	K	0257
Seven Kingdoms	2/98	T	0146
Seven Kingdoms	4/98	C	0176
Shadows of the E.	1/98	C	0086
Shadows of the E.	2/98	C	0122
Siedler 2	4/98	K	0176
Siedler 2	5/98	C	0203
Sim City 2000	7/98	C	0257
Sim City 2000	11/98	C	0390
Spearhead	11/98	K	0391
Spec Ops	7/98	C	0258
Spec Ops: Ranger Assault	10/98	C	0358
StarCraft	6/98	L	0225
StarCraft	6/98	T	0225
StarCraft	6/98	C	0223
StarCraft	8/98	K	0285
StarCraft Online	8/98	T	0295
StarCraft Editor	8/98	T	0290
StarCraft Ladder	8/98	T	0287
StarCraft Multipl.	7/98	T	0259
StarCraft Veteran.	7/98	L	0266
Starfleet Academy	1/98	K	0086
Starfleet Academy	1/98	L	0114
Starfleet Academy	4/98	K	0176
Streets of Sim C.	2/98	K	0122
Streets of Sim C.	3/98	C	0154
Sub Culture	12/97	K	0055
Sub Culture	1/98	K	0087
Sub Culture	3/98	C	0154
Take no Prisoners	3/98	C	0155
Team Apache	9/98	K	0321
Test Drive 4	1/98	C	0087
Tex Murphy 3	5/98	K	0203
The Reap	1/98	K	0087
Theme Hospital	7/98	C	0258
Theme Hospital	9/98	K	0321
Tomb Raider 2	1/98	K	0087
Tomb Raider 2	1/98	L	0090
Tomb Raider 2	2/98	C	0122
Tomb Raider 2	3/98	K	0155
Tomb Raider Director's Cut	6/98	L	0246
Total Annihilat.	12/97	C	0055
Total Annihilat.	12/97	L	0072
Total Annihilat.	1/98	L	0112
Total Annihilat.	3/98	C	0155
Total Annihilat.	5/98	C	0204
Tour. Car Champ.	1/98	K	0087
Tour. Car Champ.	2/98	C	0123
Turok	12/97	C	0056
Turok	2/98	L	0134
Turok	5/98	C	0204
Turok	6/98	C	0224
Twisted Metal 2	3/98	K	0155
Twisted Metal 2	9/98	C	0321
Ubik	5/98	K	0204
Unreal	7/98	T	0279
Unreal	8/98	L	0296
Unreal	8/98	C	0285
Unreal	9/98	K	0321
Unreal	11/98	K	0391
Unreal Multiplayer	9/98	T	0350
Uprising	1/98	K	0087
Uprising	2/98	C	0123
Uprising	4/98	K	0176
Uprising	6/98	C	0224
Urban Assault	11/98	T	0340
Vangers	9/98	K	0322
Vergessener Kontinent	1/98	K	0088
Virtua Squad 2	2/98	C	0123
Virus	2/98	C	0123
WarCraft 2	3/98	C	0155
War Games	11/98	C	0391
Warlords 3: Darklords Rising	10/98	K	0358
War Wind	1/98	C	0088
War Wind 2	2/98	C	0123
War Wind 2	2/98	K	0123
War Wind 2	3/98	L	0162
Wing Comm. 5	2/98	L	0126
Wing Comm. 5	3/98	C	0155
Wing Comm. 5	4/98	C	0176
Worms 2	2/98	C	0125
Worms 2	2/98	T	0132
Worms 2	4/98	C	0176
Worms 2	6/98	K	0224
Worms 2	8/98	K	0286
Worms 2	9/98	K	0322
Wreckin' Crew	10/98	C	0358
X-Car	1/98	C	0088
X-COM 3	12/97	C	0056
X-COM Intercept.	7/98	K	0258
X-COM Intercept.	9/98	C	0322
X-COM Intercept.	10/98	C	0358
X-COM: Terror from the Deep	11/98	T	0344
Zapitalism Deluxe	11/98	C	0391

Anno 1602

TIP 1: Ole Niekerken aus Hamburg hat sich näher mit Multiplayer-Taktiken im komplexen Aufbau-Knaller von Sunflowers beschäftigt. Wählen Sie zu Beginn einer Partie das weiße Banner, und klicken Sie während des Szenarios im Info-Modus einen feindlichen Soldaten an. Wechseln Sie dann in den Kampf-Modus, und Sie können das feindliche Männlein nach Belieben auf Patroullie schicken.
TIP 2: Errichten Sie an einem beliebigen Platz eine Schaffarm. Sobald dort einige Blöker umherlaufen, reißen Sie die Farm wieder ab und errichten an derselben Stelle eine Goldschmiede. Je nachdem wieviele Schafe vorher unterwegs waren, produziert die Schmiede nun bis zu 11 Tonnen Schmuck. Der Vorgang funktioniert auch entsprechend mit Rinderfarmen und läßt sich beliebig oft wiederholen. Diesen Tip schickte uns Lothar Kraemer aus Müncheberg.

Anno 1602: Reißen Sie die Schaffarm ab, und bauen Sie eine Goldschmiede.

TIP 3: Die fliegenden Händler haben es auch mal verdient, so richtig veralbert zu werden. Setzen Sie dazu den Einkaufspreis einer von Ihnen gewünschten Ware auf Maximum, und von jetzt an werden die Händler bevorzugt in Ihrem Hafen einen Stop einlegen. Sobald ein Handelsschiff auf Ihr Kontor zusegelt, kürzen Sie den Preis wieder auf den Normalwert oder etwas darunter. Der Verkäufer ist dann aber gar nicht so raffgierig wie sonst – er verscherbelt die Güter ohne Murren zum niedrigen Preis. Diesen Hinweis schickte uns David Vielhaber aus Soest.

Army Men

Wollen Sie in dem possierlichen Plastik-Actionspiel ein Fahrzeug lenken, ohne Sarge dabei ernsthaft gefährden zu müssen? GameStar-Leser Christian Schwank weiß wie: Steigen Sie zunächst ganz normal in das Vehikel ein. Drücken Sie dann »Return« und auf dem Nummernblock Ihrer Tastatur die Taste »5«. Bestätigen Sie nochmals mit »Return«, und schon können Sie den Wagen auch führerlos durch feindliche Gebiete steuern.

Army Men: Führerlose Fahrzeuge sind ab jetzt keine Seltenheit mehr.

Battlezone

Activisions tolle Kombination aus 3D-Action und Strategie-Elementen ist seit kurzem als Budget-Titel erhältlich. Falls Sie bei einer besonders kniffligen Mission nicht weiterkommen, gehen Sie ins Auftragsmenü (Planetenbeschreibung). Geben Sie dort »IAMADIRTYCHEATER« (endlich sagt's mal einer!) ein, und ab sofort sind Sie in der Lage, sämtliche Einsätze im Menü direkt anzuwählen.

Commandos

TIP 1: Das Echtzeitspiel von Eidos offenbart immer mehr strategische Raffi-nessen. Sehen Sie zu, daß Sie eine deutsche Uniform und ein Vehikel (zum Beispiel Auto oder Lastwagen) ergattern können. Ziehen Sie Ihrem Spion die Uniform an, und lassen Sie Ihre Kämpen in das Fahrzeug einsteigen (wichtig: der Spion als letzter). Wenn Ihr Fahrer die gesamte Mannschaft nun hinter die feindlichen Linien lenkt, werden Sie nicht von umherwandernden Feinden beschossen – ein Hinweis von Sebastian Fels aus Melle.
TIP 2: Bekanntlich ist es manchmal sinnvoll, herumstehende Fässer über Grabmalen (beziehungsweise leblosen Körpern) zu plazieren, damit diese von Wachmannschaften nicht entdeckt werden. Die raren Fässer können Sie sogar mehrmals nutzen: Stellen Sie ein Faß über einem Ex-Gegner ab, und nehmen Sie es dann getrost wieder mit. Seltsamerweise ist der gefallene Soldat plötzlich verschwunden und kann von den Wachen nicht mehr entdeckt werden, wie Thomas Körner aus Glauchau herausgefunden hat.
TIP 3: Allgemein bekannt ist, daß man unentdeckte Kämpfer nützlicherweise in einigen Gebäuden verstecken kann. Dieses können Sie auch offensiv einsetzen: Falls Sie vor einem übelgelaunten Wachposten auf der Flucht sind, betreten Sie ein Haus, und der feindliche Scherge wird Ihnen natürlich pflichtbewußt hineinfolgen. Normalerweise hätte nun für Ihre Figur das letzte Stündlein geschlagen; wenn Sie das Haus aber wieder verlassen, kurz bevor die Wache es betritt, bleibt Ihr bedauernswerter Gegner für den Rest der Mission dort gefangen. Hüten Sie sich von jetzt an aber davor, dieses Gebäude noch einmal zu betreten, würde Sie doch der wutschnaubende Soldat mit dem Finger am Abzug erwarten.

Constructor

Wer kennt nicht die Probleme mit lästigen Geistern, durchgeknallten Psychopathen und verlausten Hippies, die sich in mühsam aufgebauten Siedlungen genüßlich breitmachen? Greifen Sie sich kurzerhand einen Ihrer Poliere, steuern Sie ihn zu dem befallenen Haus, und geben Sie ihm den Befehl, es in die Luft zu sprengen. Schon zieht das Gesindel beleidigt von dannen, und Sie müssen nur noch schnell die Sprengung stoppen, um Ihr mehr oder weniger sauberes, aber vor allem leeres Gebäude wieder geldbringend einsetzen zu können. Diese nützliche Kleinigkeit ist den GameStar-Lesern Matthias und Michael Jansen aufgefallen.

Dark Omen

Die Schlachten in der zweiten Warhammer-Fantasy-Umsetzung werden mit den folgenden Cheats gleich harmloser.
TIP 1: Tippen Sie im Hauptmenü »FUDGEISLUSH« ein, woraufhin ein Donnergrollen als Bestätigung ertönt. Auf dem Truppenbildschirm (also vor oder nach einer Schlacht) helfen Ihnen dann die folgenden Tastenkombinationen bei den Kriegsvorbereitungen.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL C G	1.000 Gold extra
CTRL C T	1.000 Gold weniger
CTRL C E	Steigert die Erfahrung der ausgewählten Einheit
CTRL C U	Ausgewählte Einheit wird in der Schlacht nicht mehr fliehen

TIP 2: Mit »DONTMESSWITHME« (im Hauptmenü) aktivieren Sie einen weiteren Schummelmodus für den Truppenbildschirm.

Tastenkombination	Wirkung
CTRL C F	Volle Erfahrung für alle Einheiten
CTRL C I	Ausgewählte Einheit wird unsterblich
CTRL C M	Alle magischen Gegenstände

TIP 3: Die folgenden Tasten werden in der Schlacht gedrückt, um zu cheaten. Tippen Sie vorher im Hauptmenü »BRINGEMON« ein.

Taste	Wirkung
CTRL **gedrückt halten**	Feindliche Einheiten anwählen
K **gedrückt halten**	Die ausgewählte Fernkampf-Einheit trifft immer
W	Volle Magiepunkte

TIP 4: Schreiben Sie dagegen im Hauptmenü »LOOKLIVELY«, können Sie in den Schlachten mit folgenden Tasten schummeln.

Taste	Wirkung
D **gedrückt halten**	Wenn Sie eine Einheit anklicken, wird sie zerstört
R **gedrückt halten**	Ausgewählte Fernkampf-Einheit schaltet auf Dauerfeuer um

TIP 5: Die restlichen Cheats sind ebenfalls im Hauptmenü einzugeben, sie lösen einige besonders schwerwiegende Änderungen aus ...

Cheat	Wirkung
SQUAREWINDOW	Öffnet ein Zoomfenster
SMEGHEAD	Truppen haben kleine Köpfe
BENNYHILL	Das Spiel läuft schneller
OVERBYCHRISTMAS	Mit »F12« beenden Sie eine Schlacht siegreich

Dune 2000

Für Westwoods sandigen Strategiehit haben wir wieder ein Cheatprogramm entwickelt, das Sie nur bei GameStar finden. Mit seinen neun Funktionen können Sie jede Mission meistern –

Dune 2000: Dieses umfangreiche Cheatprogramm gibt's nur bei GameStar.

oder sogar komplett überspringen. Um den Trainer einzusetzen, kopieren Sie ihn auf Ihre Festplatte. Starten Sie zuerst das Cheatprogramm, dann Dune 2000. Sobald eine Mission läuft, werden mit den Tastenkombinationen »Strg« und »A« bis »I« folgende Schummeleien ausgeführt (zur Bestätigung ertönt ein Ton): Unendlich Spice, dem Computergegner das Spice sperren, strategische Karte aufdecken, Mission siegreich beenden und die Seite wechseln – so dürfen Sie auch mal die andere Kriegspartei übernehmen. Außerdem läßt sich die Produktion neuer Truppen und die Forschung blitzschnell beschleunigen und die Stromversorgung ins Unermeßliche steigern. Eigene Einheiten machen Sie per Tastendruck unverwundbar, nervige feindliche Kämpfer und Vehikel zerstören Sie ebenfalls kinderleicht. Die Cheats sind solange aktiv, bis sie mit der gleichen Tastenkombination wieder abgeschaltet werden. Mit »Alt« und »Tab« wechseln Sie zwischen Dune 2000 und dem Trainer. Das ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie die Hotkeys ändern wollen – das geht nämlich auch.

Earthworm Jim 2

Unlängst wurde der Jump-and-run-Klassiker im Rahmen der »Silver Games 1«-Compilation von Topware wieder unters Volk gebracht. Um den Kriecher-Kämpfer zu Höchstform auflaufen zu lassen, geben Sie die Cheats während eines Spiels ein.

Cheat	Wirkung
ITSAWONDERFUL	Extraleben
POPQUIZHOTSHOT	1.000 Patronen extra
ONANDONANDON	Unbegrenzte Spielzeit
HATMAN	Jim wird zu einer Stockfigur

Emergency

Maik Berner aus Bockenem hat gleich zwei Tricks für die Menschenretter-Simulation parat.

TIP 1: Sie können unerwünschte Hausgäste wie Randalierer oder Brandstifter leicht auch ohne Unterstützung der Polizei loswerden. Schicken Sie einen mutigen Trupp Feuerwehrmänner in das befallene Gebäude, denn diese furchtlosen Helden nehmen die Chaoten einfach selbst in Gewahrsam, ohne dabei attackiert zu werden. Draußen wird das Gesindel dann den grünweißen Beamten überlassen.

TIP 2: Behandeln Sie verletzte Personen bevorzugt im Rettungswagen oder Hubschrauber. Lassen Sie dafür zunächst den Notarzt in das betreffende Fahrzeug einsteigen, während die Sanitäter den armen Verunfallten ebenfalls dorthinein transportieren. Es wird sofort eine automatische Diagnose erstellt. Von Vorteil ist bei dieser ganzen Aktion, daß das Opfer schneller behandelt und weggebracht werden kann, außerdem sparen Sie sich so die Kosten für ein mobiles Krankenhauszelt.

F1 Racing Simulation

Wenn Sie beim Kampf um die Pole Position auf Nummer sicher gehen wollen, hilft Ihnen der Kniff von Armin Weber aus Augsburg sicher weiter. Bleiben Sie mit Ihrem PS-Boliden während der gesamten Dauer der Qualifikation einfach dreist in der heimischen Box stehen. Ist die Jagd nach dem ersten Startplatz beendet, erhalten Sie für's Nichtstun auch noch netterweise eine Rundenzeitenwertung von 00 min und 00,000 sec.

Final Fantasy 7

Nima Pourjahedi aus Mainz hat ein weiteres Geheimnis des Rollenspiel-Hammers gelüftet. Wenn Sie mit viel Mühe einen goldenen Chocobo ge-

Final Fantasy 7: Gestärkt durch den Beschwörungszauber ziehen Sie in den Kampf.

züchtet haben: Reiten Sie auf ihm zum nordöstlichsten Punkt der Karte, wo Sie eine kleine, bergige Insel entdecken. Nach kurzer Suche finden Sie die Materia »Ritter der Tafelrunde«, die auf hohem Level bis zu 100.000 Schadenspunkte verursachen kann!

Das Fünfte Element

TIP 1: Die beiden Hauptcharaktere Korban und Leeloo fordern unterschiedliche Taktiken im Kampf. Der schwerbewaffnete Korban versucht besser gar nicht erst, dem gegnerischen Feuer auszuweichen – draufhalten ist die Devise. Die agile Leeloo ist dagegen mit kurzen, gezielten »Hit-and-run«-Angriffen erfolgreich; springen Sie nach Attacken rückwärts, um Gegenangriffen zu entgehen.

Das Fünfte Element: Im fünften Level zeigt diese Anzeige, welche Schalter Sie im Ausstellungsraum betätigen müssen.

TIP 2: Die Helden nehmen Medikits und Schildenergie auch dann auf, wenn sie gar nicht benötigt werden. Meiden Sie solche Extras, wenn die Energieleisten voll sind, und kehren Sie zurück, wenn Ihre Protagonisten angeschlagen sind.

TIP 3: Gleich im zweiten Level verbirgt sich ein lukrativer Bonusraum: Laufen Sie am Schießstand hinter die Zielscheiben, und suchen Sie rechts das brüchige Mauerstück. Eine gutgezielte Granate zerbröselt den Mörtel und schafft einen Durchgang. Eine weitere Granate entfernt im Raum dahinter die Gitter, die den Weg zu zwei Extraleben und zahlreichen Gegenständen versperren. Achten Sie übrigens generell auf rissige Wände – oft läßt sich ein Gang aufsprengen.

TIP 4: Zu Beginn des vierten Levels kann Korben die erste Zusatzwaffe einsammeln – den Elektrostrahler, der frei sichtbar in einem Gitterkäfig liegt. Um die Stäbe zu entfernen, benötigen Sie eine Schlüsselkarte. Die trägt einer der Polizisten außerhalb der Wohnung mit sich herum. Wenn Sie die Karte erbeutet haben, kommen Sie durch ein Mauerloch hinter den naheliegenden Fässern wieder zurück zur Waffe. Der Umweg lohnt sich: Der zielsuchende Strahler ist extrem effizient.

Gex 3D – Enter the Gecko

Martin Vigerske aus Berlin weiß, wie Sie Ihrem liebgewonnenen Leguan ein paar zusätzliche Leben spendieren

Gex 3D: Mit 99 Leben übertrifft Ihre Echse jede Katze.

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien benötigen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel das Savegame Editor Construction Kit, dessen Shareware-Version Sie auf unserer Bonus-CD im Menü »Programme« unter »Lesersoftware« finden. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie SECK, aktivieren Sie den Editor im Menüpunkt »Tools« und laden Sie über »Datei/Öffnen...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge (oder Teile davon) über »Bearbeiten/Suchen«.
4. Prüfen Sie, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Dez-Umwandler (zu finden im Hauptscreen im »Tools«-Menü) auch Zahlen umrechnen lassen. Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dez), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dez.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge in der untersten Zeile. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.

Mit dem Hex-Editor des SECK können Sie Save-Dateien und Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an.

können. Öffnen Sie ein gespeichertes Spiel mit einem Hexeditor (beispielsweise SECK im Menü »Programme« auf unserer Cover-CD). Ersetzen Sie den Wert des Offsets »0000000C« durch »63«, und schon können Sie sich über immerhin 99 Leben für Ihr Tierchen freuen.

Grand Theft Auto

Andreas Pasoldt aus Diesenbach hat ein etwas gemütlicheres Extra-Vehikel in der hastigen Pisten-Hatz erspäht: das »Liebesmobil«. In Kapitel 1 besteigen Sie im Level »San Andreas« den »4x4« und biegen in die »West Richman« ein. Fahren Sie weiter nach unten über die »Southwest Richman«, »Northwest Telephone Hill«, »West Telephone Hill«, »Southwest Telephone Hill« und »Northwest Aye Valley«, und biegen Sie in die »West Aye Valley« ein. Dort erscheint weiter unten ein großer Parkplatz, auf dem das »Liebesmobil« schon auf Sie wartet. Es zockelt zwar nur mit 30 mph über die Straßen, dafür können Sie sich darin wie ein echter Hippie fühlen.

Grand Theft: Nach all den heißen Öfen endlich mal was Nettes.

Klingon Honor Guard

TIP 1: Im Nahkampf sind Sie mit dem Bat'leth selbst gegen kräftigere Gegner praktisch unschlagbar. Vermeiden Sie es nach Möglichkeit, den Traditionssäbel zu werfen, weil man damit nicht richtig gut zielen kann.
TIP 2: Die langfristig effektivste Waffe ist das Disruptor-Gewehr, mit dem Sie fast überall durchkommen und so die etwas spärlich gesäte Munition der anderen Kriegsgeräte für richtig ernste Situationen aufsparen können.
TIP 3: Der Tricorder eignet sich vorzüglich, in gerade erst betretenen Levels schnell größere Feindansammlungen zu lokalisieren und auszuschalten. Wenn Sie den jeweiligen Abschnitt schon fast geschafft haben, lohnt sich der Einsatz des Geräts hingegen nicht.
TIP 4: Wenn Sie bei Weltraumspaziergängen zu weit von Station oder Schiff abdriften, sollten Sie lieber auf einen gespeicherten Spielstand zurückgreifen. Anderweitig verschwenden Sie zu viel Munition als Triebwerks-Ersatz.
TIP 5: Ihr Feldzug durchs Star-Trek-Universum wird mit Cheats zum Spaziergang. Öffnen Sie dazu im Spiel die Konsole mit »TAB«, tippen Sie den Schummelcode ein, und bestätigen Sie mit »Return«.

Klingon Honor Guard: Im Nahkampf ist das Bat'leth fast nicht zu schlagen.

Cheat	Wirkung
GOD	Unverwundbarkeit
ALLAMMO	Jede Ihrer Waffen bekommt 999 Munition
KILLPAWNS	Alle Gegner werden auf einen Schlag beseitigt
SLOMO x	Verändert Spiel-Geschwindigkeit auf x; 1.0 ist die Grundeinstellung
FLY	Schaltet in den Flug-Modus
GHOST	Sie können durch sämtliche Mauern marschieren
WALK	Macht FLY und GHOST wieder rückgängig
INVISIBLE 1	Unsichtbarkeit
INVISIBLE 0	Sie werden wieder sichtbar
PLAYERSONLY 1	Alles, außer dem Spieler selbst, wird eingefroren
PLAYERSONLY 0	Taut alles wieder auf
BEHINDVIEW 1	Sie sehen sich selbst von hinten
BEHINDVIEW 0	Normalansicht

Knights and Merchants

Um sich etwas Gold dazu zu verdienen, beginnen Sie in der Schule die Ausbildung irgendeiner Einheit. Brechen Sie die Aktion jedoch wieder ab, sobald ein Arbeiter die Kiste mit dem begehrten Edelmetall abtransportiert, die Sie für die Ausbildung geblecht haben. Zunächst bekommen Sie prompt die Kosten erstattet, außerdem geht die Kiste des Arbeiters zurück auf Ihr Konto, so daß Sie also unter'm Strich eine wertvolle Goldladung dazugewonnen haben. Diesen finanziell äußerst interessanten Tip schickte uns Jens Giehl aus Meckenheim.

Lands of Lore 2

Nochmals meldet sich David Vielhaber aus Soest zu Wort. Diesmal hat er sich einige Gedanken über möglichst effektvolle Gegenstandskombinationen im harten Rollenspiel-Leben gemacht.

Kombination	Wirkung
Bernstein + Eisenholzsaft	»Heldenstein«; Ihr Held wird vorübergehend stärker
Bernstein + Giftbeutel	»Eifer des Gefechts«; Ihr Held ist widerstandsfähiger gegen Schmerzen
Gorgonit + Regenbogenkristall	»Psychose der Plättung«; für kurze Zeit wird die ganze Karte einsehbar
Kielschnäbelchen-eier + Teerkristall	»Säurebeutel«; starke Säure (auf Monster werfen)
Kielschnäbelchen-eier + Giftbeutel	»Giftfarbe«; Substanz zum Vergiften Ihrer Waffen (schwach)
Giftbeutel + Teerkristall	»Teergift«; Substanz zum Vergiften Ihrer Waffen (stark)
Teerkristall + Alraune	»Pyraschale«; wird zu Feuer-Zauber

Little Big Adventure 2

Twinsens zweites Abenteuer steht derzeit zum Budget-Preis in den Händlerregalen. Mit unseren Cheats werden die unzähligen Kämpfe etwas leichter. Die hilfreichen Worte tippen Sie im Hauptmenü ein, das Sie zuvor mit der »ESC«-Taste aufrufen müssen.

Cheat	Wirkung
LIFE	Volle Lebensenergie
MAGIC	Volle Magiepunkte
CLOVER	Kleeblatt
BOX	Kleeblatt-Behälter
FULL	Volle Lebensenergie, Magie und Kleeblätter
GOLD	50 Kashes
PINGOUIN	Mega-Pinguin
SPEED	Framerate wird angezeigt

Mayday: Mit 2 Milliarden Credits läßt sich's unbeschwert kommandieren und erobern.

Mayday

TIP 1: Verlieren Sie bei all den wildgewordenen Amerikanern, Arabern und Asiaten im Strategie-Werk von Boris Games manchmal komplett den Überblick? Um unbeschwert neue Armeen herbeizaubern zu können, laden Sie zunächst ein gespeichertes Spiel mit einem Hexeditor. Ab dem Offset »64C88« geben Sie zweimal hintereinander »FF7F« ein und speichern ab. Kehren Sie auf die Schlachtfelder des Jahres 2051 zurück, und laden Sie den manipulierten Spielstand. Unfaßbar, aber wahr: Sie können nach Herzenslust über mehr als 2 Milliarden Credtis verfügen. Diese Hexerei stammt von Andreas Weppel aus Ennigerloh.
TIP 2: Außerdem haben wir ein paar nützliche Cheats von den Entwicklern ergattert. Die geben Sie als Zahlenfolge über den Ziffernblock ein – dabei muß die »Num-Lock«-Taste aktiviert sein.

Cheat	Wirkung
0994	Gegnerische Einheiten sprengen
0995	Gegnerische Gebäude sprengen
0997	Karte aufdecken
0993	250.000 Credits

Might & Magic 6

Neben dem schnöden Mammon ist Erfahrung das höchste und wichtigste Gut in der rauhen Fantasywelt, und davon können Sie sich nun leicht etwas dazumogeln. Beenden Sie die Quest »Lord of fire«, und sprechen Sie danach den Feuerlord am Eingang zur Höhle an. Sie bekommen für Ihre Hilfe ein kleines Präsent, und währenddessen betätigen Sie mehrmals hintereinander den Button »Quest«. Mit jedem Klick auf das Wort steigt Ihr Erfahrungspunktekonto an. Der Trick funktioniert allerdings nicht mehr, sobald Sie das Dialogfenster zum ersten mal schließen.

Motocross Madness

Damit die tollkühnen Männer auf ihren knatternden Kisten in Zukunft noch eleganter springen, haben wir einige Tips für Sie zusammengestellt.
TIP 1: Die Strecken der Freestyle-Rennen eignen sich unterschiedlich gut für Stunts. Wir haben bei unseren Testfahrten mit dem »Widowmaker«-Gelände die besten Erfahrungen gemacht.
TIP 2: Suchen Sie sich dann einen großen Hügel und absolvieren Sie einen Kunstsprung. Versuchen Sie, das Motorrad schon in der Luft zu wenden und springen Sie sofort retour. Mit dieser Wiederholungstaktik erreichen Sie in kurzer Zeit die meisten Punkte.
TIP 3: Die besten Kunststücke schaffen Sie, wenn Sie vom »Rand der Welt« springen. Dazu fahren Sie längere Zeit in eine beliebige Richtung, bis eine steile Felswand vor Ihnen aufragt. Mit genügend Geschick und Schwung sollten Sie den Berg erklimmen können. Nehmen Sie nun etwas Anlauf (nicht zuviel, sonst werden Sie zurückgeschleudert), und hüpfen Sie todesmutig über die Klippen.
TIP 4: Bei Stadionrennen lohnt es sich, die Mitfahrer anzurempeln. Die virtuellen Schiedsrichter verzeihen auch kleine Abkürzungen, etwa Kurvenschneiden.

Motocross Madness: Mit unseren Tips schlagen Sie die Konkurrenz um Längen.

Need for Speed 3

Need for Speed 3: Im Rennspielhit ist eine Bonus-Strecke versteckt.

TIP 1: Drehen Sie als Polizist gleich nach dem Start und lassen Sie sich von einem der bald heransausenden Temposünder rammen.
TIP 2: Die Cheats können Sie in jedem Menü eintippen. Bei den Spezialwagen verändert sich neuerdings nicht nur Ihr Fahrzeug, sondern auch alle anderen. Wenn Sie also »GO 12« eingeben und ein Rennen starten, besteht das gesamte Feld aus Schulbussen.

Cheat	Wirkung
empire	Bonus-Strecke »Empire City«
elninor	Wagen »El Niño«
merc	Mercedes CLK GTR
gofast	Ihr Wagen wird im Einzelrennen superschnell
rushhour	Besonders viel Straßenverkehr
go01	Miata
go02	Toyota Landcruiser
go03	Lastwagen
go04	5er BMW
go05	Plymouth Cuda
go06	Ford Pickup mit Camper-Ausstattung

Need for Speed 3: Mit »GO 13« rasen Taxen und Taxameter.

Cheat	Wirkung
go07	Jeep Cherokee
go08	Ford Van
go09	Ford Mustang
go10	Chevy Pickup
go11	Range Rover
go12	Schulbus
go13	Taxi
go14	Chevy Cargo Van
go15	Volvo
go16	Sedan
go17	Crown Victoria Polizeiwagen
go18	Mitsubishi Eclipse Polizeiwagen
go19	Grand Am Polizeiwagen
go20	Range Rover Polizeiwagen
go21	Lastwagen

NHL 98

Wenn Sie auch so gerne in Überzahl die gegnerische Mannschaft überrennen wie Alexander Cervenka aus Wien, können Sie dieses leicht künstlich herbeiführen. Foulen Sie, was das Zeug hält, um so früher oder später eine Schlägerei zu provozieren. Besonders wichtig dabei: Sie dürfen dann nicht zurückschlagen! Stecken Sie tapfer alle Hiebe ein, denn als Belohnung für die Tortur muß Ihr rüpelhafter Gegenspieler auf die Strafbank; Sie selbst dürfen netterweise weiterspielen. Im anschließenden Powerplay sind Sie jetzt deutlich überlegen.

Panzer General 3D

Eine Menge Prestige ist gerade in den harten Zeiten des Krieges besonders wichtig. Ein netter Trick von Robert Schettler aus Magdeburg ermöglicht es Ihnen, im Schlachtensimulator von Mindscape nach Herzenslust neue Einheiten rekrutieren zu können. Laden Sie dazu einen Spielstand (im Verzeichnis PANZER3D\SAVE auf der Festplatte) mit einem Hexeditor, und suchen Sie den Offset »2D80«. Überschreiben Sie die gesamte (!) Zahlenreihe nach dem Offset mit den beliebten »FFFF«. Speichern Sie ab, und laden Sie zurück im Spiel das geänderte Savegame. Wenn Sie nun den »Einheiten kaufen«-Bildschirm aufrufen, werden Sie feststellen, daß Ihre Prestigeanzeige plötzlich auf sage und schreibe 65.535 angewachsen ist.

Panzer General 3D: Die komplette Reihe muß mit »FFFF« überschrieben werden!

Rainbow Six

Falls Sie bereits die Originalversion der spannenden Clancy-Adaption von Redstorm ergattert haben: Für Ihre Anti-Terrorkumpane gibt es schon die ersten hilfreichen Cheats. Drücken Sie während eines Spiels »Shift« und »#« gleichzeitig, und geben Sie dann die Mogeleien aus dem Textkasten ein. Ob die Codes auch in der deutschen Version funktionieren, stand bei Redaktionsschluß noch nicht fest.

Cheat	Wirkung
AVATARGOD	Gott-Modus (Einzelspieler)
TEAMGOD	Gott-Modus (Team)
5FINGERDISCOUNT	Munitionsvorrat wird aufgefüllt
CLODHOPPER	Größere Hände und Füße
BIGNOGGIN	Großer Kopf
MEGANOGGIN	Mega-Kopf
TURNPUNCHKICK	Spieler in 2D
1-900	Schweres Atmen
EXPLORE	Siegbedingungen an- und ausschalten
DEBUGKEYS	Änderungen werden rückgängig gemacht

Sim City 2000

Als gewissenhafter Bürgermeister in Maxis' Aufbauklassiker sollten Sie Ihre Metropole nach außen hin ebenfalls gut absichern. Dieser Meinung schließt sich auch Christoph »Bill« Andres aus Potsdam an, der einen Cheat entdeckt hat, mit dessen Hilfe Sie auf Ihrer Karte beliebig viele Militärstützpunkte errichten können. Geben Sie während einer Städtebau-Sitzung das Passwort »GIL MARTIN« ein, um an einer vom Programm vorgegebenen Stelle Kasernen oder Luftwaffenstützpunkte hochzuziehen. Die Behauptung, daß dieser Kniff auf einen kriegerischen GameStar-Redakteur zurückzuführen sei, ist bisher allerdings noch nicht offiziell bestätigt worden...

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Spearhead: Per Cheat wird Ihr Stahlkoloß umgehend repariert – siehe Tip 1.

Spearhead

Der Kommandeur hat's schwör. Damit Ihr schniekes Kampfvehikel nicht in den Wüsten Tunesiens versandet, haben wir ein paar Tricks für Sie parat.

TIP 1: Wenn Sie im Spiel die Tasten »S«, »P«, »E«, »A«, »R« und »H« gleichzeitig drücken, wird nicht nur Ihr Vehikel vollständig repariert, sondern auch die gesamte Karte aufgedeckt. So können Sie schon von weitem Ihre Artillerie ins Ziel lenken oder Gegner umgehen, ohne in Gefahr zu geraten.

TIP 2: Ihr Abrams Panzer hat zum Glück eine größere Reichweite als seine libyschen Kontrahenten. Beharken Sie diese also aus sicherer Entfernung. Vergessen Sie bei beweglichen Zielen aber das Vorhalten nicht.

TIP 3: Hubschrauber sind die natürlichen Feinde des Panzers. Statt sie mit dem Bord-MG anzugreifen, benutzen Sie lieber das großkalibrige Geschütz. Zwar sind die umherschwirrenden Helis damit schwerer zu kriegen, doch schon nach einem Treffer zerstört.

TIP 4: Ein Teil Ihrer Verbündeten sollte immer etwas Abstand zur Hauptgruppe halten. Große Gegneransammlungen lassen sich am besten knacken, wenn Sie den Feind in die Zange nehmen.

TIP 5: Während die Frontpartie der russischen T-72 oft zwei Treffer aushält, sind die Stahlsärge von hinten mit nur einem Schuß zu knacken. Versuchen Sie deshalb, Ihre Rivalen zu umgehen.

TIP 6: Vermeiden Sie auf jeden Fall, über einen Hügel zu fahren, hinter dem Sie Gegner vermuten. Auf dem Plateau stehen Sie nämlich wie auf dem Präsentierteller.

TIP 7: Den auffliegenden Raketen der libyschen Schützenpanzer können Sie bei Höchstgeschwindigkeit mit etwas Glück ausweichen.

Unreal

Alien-Jäger Ulrich Tröger aus Alsenz hat zwei äußerst interessante Kampf-Taktiken ausgetüftelt.

TIP 1: Greifen Sie sich Ihre »Rifle« (Scharfschützengewehr), und achten Sie darauf, daß sich nur noch ein Schuß Munition im Magazin befindet. Suchen Sie nach einem Widersacher, der Sie mit einer schwächeren Waffe attackiert. Wenn Sie nun die »Ü«-Taste drücken, werfen Sie dem verdutzten Gegner Ihre Waffe in die Hände, der sich anscheinend so über die kleine Aufmerksamkeit freut, daß er Sie fortan partout nicht mehr beschießen möchte – leichte Beute also für Ihr kriegerisches Gemüt.

TIP 2: Der »ASMD«-Laser mausert sich immer mehr zum vielseitigsten Kampfgerät auf dem finsteren Skaarj-Planeten. Nehmen Sie das nützliche Item zur Hand, sobald Raketen auf Sie zusteuern. Diese können Sie nämlich bequem mit den zielsuchenden Energiebällen (rechte Maustaste) zerbröseln, bevor Sie selbst unangenehm angesengt werden.

War Games

Die Kriegsspiele werden mit unseren Cheats gleich viel harmloser. Drücken Sie einfach im Solomodus »t« oder »F1« bis »F4«, und tippen Sie anschließend die Codes ein.

Cheat	Wirkung
UNCLEJOHN	Unsterblichkeit
TWOBYFOUR x	Einheit x gratis bauen (z.B. TWOBYFOUR dragoon)
HERMES	Einheiten werden schneller gebaut
MORNINGAFTER	Schlachtennebel verschwindet
GIMMIEGIMMIE	Sie können alles bauen (auch ohne Commando-Center)
CHACHING	10.000 Credits bei jeder Eingabe
MRMUSCLE	Verstärkt Ihre Panzerung
BIGSOFTY	Schwächt die feindliche Panzerung
COFFEE	Erhöht Ihre Geschwindigkeit
BEER	Senkt die Geschwindigkeit des Gegners
SHAFT	Steigert Ihre Feuerkraft
SHANK	Senkt die Feuerkraft des Gegners
DONKEYS	Statt Raketen werden Jeeps verschossen
SALADTOSSED	Levelwahl (Sie müssen anschließend das Lade-- Menü aufrufen)
EYEOFGOD	Zusätzlicher Zoomlevel (für schwächere Rechner)

Zapitalism Deluxe

Die Wirtschaftssimulation von Magellan setzt voll auf den Faktor Zufall – sogar auf die Cheats trifft das zu, deren Ergebnisse werden nämlich zufällig generiert. Das heißt also, daß die Werte auch größer werden können. Sie müssen die verschiedenen Codes in unterschiedlichen Menüs aktivieren. Beispielsweise lassen sich bei dern Reise-Optionen die nervigen Fahrtkosten und -zeiten senken, indem Sie »Strg« und »T« drücken. Wo Sie jeweils welches Ergebnis erhalten, entnehmen Sie bitte dem folgenden Textkasten. MD

Menü	Tasten	Ändert Wert für
Versicherung	CONTROL + Q	Versicherungskosten
Reise-Optionen	CONTROL + T	Reisekosten, Reisezeiten
Konstruktion	CONTROL + C	Konstruktionskosten
Königlicher Verkauf	CONTROL + B	Produktangebot

Den Thronräubern an den Kragen

Knights and Merchants

Viele Ritter, wenig Händler – Knights and Merchants setzt trotz Aufbau-Flair voll auf Kampf. Wir haben alle Missionen für Sie gelöst.

Vor allem in den letzten Levels wird Topwares Taktik-Siedelei sehr schwer. Mit unseren Hinweisen schaffen Sie jedoch sogar die knifflige zwanzigste Mission, die selbst unseren Redaktions-Strategen graue Haare wachsen ließ.

Kampftips

ABSTAND zwischen Türmen

TIP 1: Wachtürme können eine gegnerische Streitmacht erheblich dezimieren, wenn man sie entlang des üblichen Angriffsweges der gegnerischen Truppen errichtet. Halten Sie jedoch einen genügend großen Abstand zwischen den Türmen ein. Errichtet man sie zu nah beieinander, beschießen sie das gleiche Ziel und verschwenden wertvolle Munition.

TIP 1: Stellen Sie die Türme nicht zu eng nebeneinander.

LAGER vernichten

TIP 2: Sind alle gegnerischen Lager vernichtet, hat Ihr Widersacher keine Chance mehr. Daher hat die Vernichtung dieses Gebäudetyps Priorität. Zerstören Sie zusätzlich den Gasthof, verhungern nach einiger Zeit sämtliche Bewohner. So werden Sie problemlos störende Wachturmbesatzungen los.

Truppe richtig MIXEN

TIP 3: Eine erfolgreiche Streitmacht beinhaltet alle Truppentypen. Die wichtigsten sind Fernkämpfer, welche von Infanterie geschützt werden. Außerdem sollten immer einige Einheiten Kavallerie bereitstehen, um einer gegnerischen Fernkampfeinheit schnell den Garaus machen zu können. Gegen feindliche Reiter setzen Sie Lanzenträger oder Pikeniere ein.

TIP 3: So sollte die Aufstellung vor Kampfbeginn aussehen.

Von HINTEN angreifen

TIP 4: Ertappen Sie irgendwo eine Einheit feindlicher Schützen, so attackieren Sie diese von hinten. Dorthin können die Fernkämpfer nicht schießen, daher gehen solche Gefechte meist verlustfrei aus.

Die Kampagne

Mission 1

Mission 1: Nach den blauen sind die gelben Gegner dran.

Brücke BESETZEN

TIP 5: Setzen Sie sämtliche Kompanien in Bewegung, und heizen Sie dem Feind ein. Sobald dieser geschlagen ist, sammeln sich Ihre überlebenden Truppen bei der Brücke (1). Reparieren Sie die noch stehenden Häuser. Nun wird der zerstörte Teil des Städtchens plus zwei Bauernhöfe, Holzfällerhütte nebst Sägewerk und Waffenschmiede wieder aufgebaut. Bilden Sie mindestens 20 Milizen und 10 Bogenschützen aus.

BLAU zuerst

TIP 6: Die neue Streitmacht führen Sie in eine Schlacht gegen den blauen Gegner bei (2). Danach

schalten Sie das Lager bei (3) aus. Zwei Ihrer Milizionäre fallen den Bogenschützen bei (4) in den Rücken. Zuletzt attackieren Ihre Krieger das feindliche Dorf bei (5) im Norden.

Mission 2

Feind **LOCKEN**

TIP 6: Zunächst errichten Sie in aller Ruhe das Dorf. Derweil erkunden Ihre Streitkräfte das Gelände bis zur Brücke (1). Anschließend werden sie auf der Ebene bei (2) postiert und schlagen dort den ersten Angriff des Feindes ab. Sobald die Kaserne errichtet wurde, werden zwölf Bogenschützen und zwölf Lanzenträger trainiert.

Mission 2: Die Brücke ist ein hervorragender Platz zur Verteidigung.

BRÜCKE *besetzen*

TIP 7: Stehen weitere zwölf Schützen bereit, so rücken Ihre Kämpfer zur Brücke vor und formieren sich dort. Ein einzelner Bogenschütze lockt die gegnerischen Soldaten zum südlichen Flußufer in die Falle. Wenn der gegnerische Ansturm nachläßt, attackieren Axtkämpfer die restlichen Bogenschützen bei (3) und danach die Stadt (4).

Mission 3

RÜCKZUG

TIP 8: Schicken Sie sofort alle Kämpfer in die linke obere Ecke zurück. Dort nehmen Ihre Schützen Aufstellung, gedeckt durch Nahkampfeinheiten. Der Feind rückt nach kurzer Zeit an und stürzt sich auf die gut organisierte Truppe. Die zuletzt anrückenden Schützen werden im Sturm attackiert.

Mission 4

BRÜCKE *sichern*

TIP 9: Bauen Sie früh beide Minenarten und die Goldschmelze. Stellen Sie Ihre gesamten Truppen kurz hinter der Brücke (1) auf. Ein Bogenschütze geht als Lockvogel voraus.

Nach **SÜDEN**

TIP 10: Behalten Sie drei Axtkämpfer in Reserve, damit diese die zuletzt attackierenden Schützen erledigen. Ist die Brücke erobert, zerstören Ihre restlichen Recken das gegnerische Dorf bei (2). Bilden Sie nun 18 Schützen und 18 Späher aus, die sich die feindliche Streitmacht bei (3) vorknöpfen. Achten Sie auf die Wachtürme, und vergessen Sie die Lagerhalle im Süden nicht.

Mission 4: Eine Offensive zu Beginn löscht den Gegner fast aus.

Mission 5

Truppen **TEILEN**

TIP 11: Die Mission beginnt mit einer Attacke der lila Armeen aus dem Norden (1) und Osten (2) sowie der blauen Truppen aus dem Westen (3). Während die Angreifer aus dem Norden vom gelben Verbündeten abgefangen werden, kümmern sich Ihre Lanzenträger um die östlichen Aggressoren. Die restlichen Nahkampfeinheiten nehmen sich den blauen Feind vor. Die Bogenschützen teilen Sie zwischen Osten und Westen auf. Überlebende Truppen beziehen bei (4) Position. Nun können Sie in Ruhe aufbauen.

Mission 5: Der Gegner attackiert meist aus dem Westen.

DORF *schützen*

TIP 12: Sobald das Dorf errichtet ist, stellen Sie westlich (5) davon eine Schutztruppe (20 Schützen und 15 Axtmänner) auf. Diese wehren den Angriff aus dem Westen ab. Sobald Ihre Eisenproduktion läuft, bilden Sie 20 Armbrustschützen und 20 Ritter aus. Gemeinsam mit den restlichen Kämpfern ziehen die gegen das feindliche Dorf bei (6).

Mission 6

ZURÜCK-ZIEHEN

TIP 13: Während die gelben Lanzenträger den Vormarsch stoppen, ziehen sich alle Einheiten nach (1) zurück, wo sie eine Verteidigungslinie errichten. Wenn sich die Lage beruhigt hat, fällt Ihre Reiterei den Bogenschützen bei (2) in den Rücken und zieht sich wieder zurück.

Mission 6: Nur gezielte Attacken helfen gegen die Übermacht.

LILA *zuerst*

TIP 14: Ein einzelner Bogenschütze lockt die lila Einheiten, (3) zu den eigenen Kriegern. Jetzt attackiert Ihre Reiterei die blauen Schützen. Den Rest der blauen Streitmacht lockt ein Schütze zu Ihrer Haupttruppe. Nun zieht Ihre ganze Armee los und erledigt die feindlichen Axtkämpfer bei (4) und (5). Achtung – wenn die Schlacht länger als 15 Minuten dauert, wird die Nahrung knapp.

Mission 7

Gegner **ABLENKEN**

TIP 15: Ihre Truppen warten in der Schlucht bei (1) auf die ersten Gegner. Während Sie das Städtchen aufbauen und das westliche Lager (2) an Ihr Straßennetz anbinden, läuft ein einzelner Bogenschütze nach (3). Dort beschießt er einen Turm, und lockt die auftauchenden Gegner in das alliierte Dorf (4). Nun bilden Sie 15 Schützen und zwölf Nahkämpfer aus. Anschließend überfallen Ihre Männer das Dorf bei (5). Die im Norden versteckten Truppen (6) locken Sie wie gewohnt in die Reichweite Ihrer Schützen.

Mission 7: Ablenkung des Feindes verschafft Ihnen wichtige Bauzeit.

Mission 8

TÜRME *bauen*

TIP 16: Befehlen Sie Ihren Bauarbeitern sofort den Bau von einigen Wachtürmen nördlich des Lagers. Davor wird die Verteidigungslinie gegen die Barbaren aufgebaut. Ihr nächstes Ziel sind 20 Armbrustschützen und 20 Lanzenträger oder Axtkämpfer. Lassen Sie Ihre Kämpfer Essen fassen, und schicken Sie die Jungs nach (1). Dort locken Sie durch einen Schuß auf den ersten Turm die Feinde zu Ihnen.

Mission 8: Mit nur wenigen Wachtürmen halten Sie die anstürmenden Barbarenhorden zurück.

REITER *schicken*

TIP 17: Schicken Sie aus dem Osten (2) einen Trupp Reiter nach (3) und zerlegen Sie Lager und Gasthof. Jetzt zieht sich Ihre Armee ins eigene Dorf zurück, wird verpflegt und mit 20 Schwertkämpfern verstärkt. Danach attackieren Sie die Türme des zweiten Barbarendorfs bei (4). Ziehen Sie sich zurück, und machen Sie der auftauchenden Truppe den Garaus. Zuletzt ist das Dorf selbst an der Reihe.

Mission 8: Barbaren haben zwar exzellente Waffen, aber keine Rüstung.

Mission 9

In die **FALLE** *locken*

TIP 18: Lassen Sie Ihre Truppen in der Schlucht bei (1) Stellung beziehen, und locken Sie einzeln alle Gegner zu Ihnen. Schicken Sie die Hälfte Ihrer Barbaren zu der frisch erbauten Stadt (2), ehe diese zu groß wird. Danach räumen Ihre Schützen mit den Türmen bei (3) auf. Die Stadt dahinter ist dann unbewacht. Die Wachtürme bei den Eisenminen im Osten sollten Sie vorerst ignorieren. Rüsten Sie 20 Armbrustschützen aus, und ersetzen Sie die Verluste Ihrer Nahkämpfer mit Rittern.

Mission 9: Die feindlichen Kompanien lassen sich einzeln auslöschen.

ENGPASS *verteidigen*

TIP 19: Ihre aufgestockte Armee kehrt nach (3) zurück und bezieht südlich der Eisenminen (4) Stellung. Ein Fernkämpfer lockt die Feinde in den Engpaß. Danach geht's mit den Türmen weiter. Als letztes zerstören Sie das nahe Dorf (5).

Mission 10

SOFORT *angreifen*

TIP 20: Vertrauen Sie nicht der Missionsbeschreibung! Dort heißt es, geplantes Vorgehen sei einem Sturm vorzuziehen. In Wirklichkeit bleibt nur sehr wenig Zeit, bis die eigene Lagerhalle den feindlichen Angreifern zum Opfer fällt. Lassen Sie alle Fußtruppen (von Schützen gedeckt) angreifen. Die Ritter bewegen sich zum Südviertel der Stadt und erledigen die dort stationierten Fernkämpfer.

Mission 11

SÜDLICHES *Dorf zuerst*

TIP 21: Das lila Dorf im Süden ist Ihr erstes Ziel. Schicken Sie einen Schützen zum Berg bei (1), um die Feinde zu provozieren. Fangen Sie die folgenden Attacken mit Ihren Nahkämpfern bei (2) ab. Verstärkt mit neuen Axtkämpfern, zieht Ihre Truppe dann nach (3). Dort sollten Ihre Mannen zuerst alle Gegner und Türme erledigen. Dann sind die Schule und die Kaserne dran.

Mission 11: Der Berg im Süden sollte nach dem Süd-Dorf angegriffen werden.

TURMKETTE *errichten*

TIP 22: Ihre Bauarbeiter ziehen nun acht Wachtürme entlang der Bergkette (4) hoch. Stellen Sie 20 Schützen nebst fünf Nahkämpfern bei (5) auf und locken Sie den Feind dorthin. Nach dem Ende der gegnerischen Armeen nehmen Sie sich die vier Türme vor. Im Norden gehen Sie auf die gleiche Art vor.

Mission 12

LILA *zerstören*

TIP 23: Reste der lila Streitkräfte (1) besetzen die Berge im Norden – attackieren Sie diese zuerst. Bauen Sie bei (2) eine Verteidigungslinie auf. Ein Bogenschütze lockt gegnerische Nahkämpfer und Schützen aus der Schlucht an. Nachdem Sie die Feindtruppen erledigt haben, ziehen Ihre Schützen zum lila Dorf weiter und zerstören dort die Wachtürme. Dann stürmt Ihre Reiterei den Ort, während die restlichen Einheiten die Brücke bei (3) sichern. Zusätzlich werden dort einige Wachtürme errichtet. Trainieren Sie nun 20 Armbrustschützen und 20 Ritter. Diese schicken Sie nach (4), wo Ihre

Zum **DORF**

Mission 12: Ist Lila besiegt, gehören die Eisenberge Ihnen.

Mission 12: Von hier aus lockt man den Gegner an.

Über **BUCHT** *schießen*

Fernkämpfer den Turm angreifen. Da die Verteidiger Bogenschützen in der ersten Reihe stehen haben, rücken diesmal direkt die eigenen Schützen vor. Sobald der grüne Gegner reagiert und heranstürmt, ziehen Sie die Fernkämpfer zurück und umgeben sie mit Rittern. Nachdem das Gefecht gewonnen ist, schalten Sie die Türme und anschließend das Dorf im Süden (5) aus.

TIP 24: Teile der Truppen aus dem Norden kommen von selbst herunter und können gut per Armbrust über die Bucht bei (4) beschossen werden. Nun werden die Türme bei (6) attackiert. Dahinter verbirgt sich eine weitere Armee, welche mit einem Schützen in den Pfeilhagel Ihrer Truppen gelockt wird. Dem Angriff auf des Gegners letzte Stadt (7) steht nun nichts mehr im Wege.

Mission 13

Nicht **ANGREIFEN**

TIP 25: Die aus dem Osten anrückenden Truppen sind mit den Starttruppen leicht zu schlagen. Dafür darf man jedoch nicht in den Pfeilhagel der zu beiden Seiten der Schlucht stationierten Armbrustschützen geraten. Um das zu verhindern, ziehen Sie Ihre Truppen in die linke obere Ecke zurück, wo ganz hinten die Armbrustschützen und davor die Infanterie aufgestellt werden. Ihre Reiter halten Sie zurück, um sie anschließend dem angreifenden Gegner in den Rücken zu schicken. So in die Zange genommen, überlebt keine der einzeln anrückenden Kompanien lange.

Mission 14: Wachtürme halten starke grüne Kräfte im Zaum.

Mission 14

Verbündete **SCHÜTZEN**

TIP 26: In diesem Szenario ist gutes Timing von höchster Wichtigkeit – nach einer Stunde beginnen das verbündete gelbe Dorf (1) im Süden und der grüne Widersacher (2) ihren Krieg. Da Ihr Alliierter hoffnungslos unterlegen ist, müssen Sie bis dahin eine wirkungs-

Mission 14: Gegen diese Türme ist der Gegner machtlos.

volle Abwehr aufgebaut haben. Zunächst werden alle nötigen Gebäude bis hin zur Nahrungsversorgung aufgebaut (es sind mindestens zwei Steinbrüche notwendig). Anschließend verbinden Sie das eigene Straßennetz mit dem des anderen Dorfes und errichten östlich davon bei (3) etwa acht Wachtürme. Sind diese besetzt und geladen, brauchen Sie sich um den grünen Gegner keine Sorgen mehr zu machen, da er praktischerweise nur das gelbe Städtchen attackiert und unterwegs von Ihren mächtigen Türmen erledigt wird.

ZWEI *Steinbrüche*

TIP 27: Eine akute Gefahr stellt jedoch der graue Gegner dar, der sein Dorf bei (4) errichtet hat und knapp 40 Minuten nach der grünen Attacke Ihre Stadt angreift. Damit er keinen Erfolg hat, errichten Sie nun von der Lagerhalle bis zu den Bergen im Norden sechs Wachtürme. Anschließend werden die Goldberge ausgebeutet und die Rüstungsindustrie – vorläufig nur die mit Holz und Leder – angekurbelt. Sobald 15 Bogenschützen und 15 Axtkämpfer auf Ihr Kommando hören, können Sie auch die Erzberge ausbeuten. Diese Truppe sichert Ihr Dorf gegen Angriffe aus dem Süden. Sobald Sie mit dem neugewonnenen Eisen 20 Armbrustschützen und 20 Schwertkämpfer ausgebildet haben, rücken Sie gegen die grauen Türme bei (5) vor. Haben Sie alle dahinter befindlichen Armeen herausgelockt, nehmen Ihre Fernkämpfer die Türme und Ihre Nahkämpfer danach die Stadt auseinander. Wenn die zerstört ist, geht's weiter nach Süden, wo Sie den Grünen in den Rücken fallen und ihre Stadt vernichten.

WACH-TÜRME *bauen*

GOLD *und* **EISEN** *abbauen*

Mission 15

Mission 15: Die Starttruppen reichen gegen Grün und Grau fast aus.

TIP 28: Während Sie eine Stadt aufbauen, können Ihre Anfangstruppen bereits gegen die grauen und grünen Gegenspieler antreten. Die Ritter machen sich auf den Weg nach (1), wo sie das graue Heer umgehen und sich auf das neu gebaute Dorf stürzen. Dadurch fehlt den bei (2) stationierten Kriegern die Nahrung und sie verhungern nach einiger Zeit. Ihre Jungs hingegen essen sich in der Stadt satt und rücken dann nach (3) vor. Die Verteidiger attackieren Sie von rechts mit Axtkämpfern und Ihrer Kompanie Fernkämpfer, während sich die Reiterei zur Unterstützung bereithält. Sobald Sie die wenigen Verteidiger des grünen Stützpunktes besiegt haben, überrennen Sie das Dorf mit allen Männern. Nächste Station auf dem Weg zum Sieg sind die vier Wachtürme bei (4), die den Eingang zur grauen Stadt (5) beschützen. Während die Reiter im Westen auf ihren Einsatz warten, greifen Fernkämpfer nacheinander alle Türme an.

Zuerst das **GRAUE** *Dorf zerstören*

Gegen **GRÜN**

TIP 29: Sobald die gegnerischen Schützen zur Verteidigung ausrücken, attackieren Sie mit der Kavallerie. Hinter den Türmen befinden sich weitere Kompanien Fernkämpfer – greifen Sie diese von der Seite mit Ihren Schützen an. Für die letzte Offensive gegen das verbleibende feindliche Aufgebot an Rittern und Schwertkämpfern stocken Sie Ihre Armee mit je zwölf Pikenieren, Rittern und Armbrustschützen auf. Diese Streitmacht wird südlich des gegnerischen Dorfes aufgestellt und die feindliche Truppe herangelockt. Bei (6) lauern noch einige Armbrustschützen: Schalten Sie diese mit den Rittern aus.

Schützen **ANGREIFEN**

Pikeniere gegen **RITTER**

Mission 16

Mission 16: Kappen Sie dem Feind die Nahrungsversorgung.

TIP 30: Während Sie im Süden in Ruhe Ihre Stadt errichten, können Sie den schwer befestigten gegnerischen Stützpunkt im Norden in ein ungefährliches Dorf verwandeln. Dazu schicken Sie Ihre Ritter durch die unbewachte Schlucht bei (1). Weichen Sie der Infanterietruppe auf dem Weg aus, indem Sie die Feinde mit einem Ritter nach Südosten locken. Gleich hinter der Schlucht befinden sich mit Schule, Schloß und Gasthof (2) die ersten Angriffsziele. Sobald diese zerbröselt sind, geht's weiter nach (3), wo die gleichen Ziele ausgeschaltet werden. Achtung – beim Angriff rückt die feindliche Kavallerie an.

Durch die **SCHLUCHT**

Gegner **AUSWEICHEN**

TIP 31: Ihre Leute versorgen sich in der Heimat mit frischem Proviant und ziehen dann nach (4), wo ihnen die feindliche Schule und der Gasthof zum Opfer fallen. Vermeiden Sie auf jeden Fall die weiter südlich wartenden Schwertkämpfer. Nun rücken sämtliche Ihrer Krieger nach (5) vor und starten eine Großoffensive gegen auf die dort stationierten Ritter und deren Kampfgenossen. Nach deren Ende schleifen Sie das nahe Dorf. Überlebende Krieger ziehen

ESSEN *fassen*

Mission 16: Diese Schlucht führt in die gegnerische Basis.

sich zurück und warten zu Hause, bis im Norden alle Verteidiger verhungert sind und die dortige Stadt angegriffen werden kann.

Mission 17

Richtige **AUFSTELLUNG**

TIP 32: Diesmal ist die Aufstellung von höchster Bedeutung. Jeweils eine Kavallerieeinheit wird zu einer Seite vom Schauplatz des Gefechts geschickt. Armbrustschützen gehen wie immer in die zweite Reihe. Ihre Schwertkämpfer stellen sich gegenüber der Pikeniere und Ihre Pikeniere gegenüber der Reiterei auf. Den Feind bei (1) locken Sie mit einem Schützen in die Schlacht. Sobald gegnerische Fernkämpfer auftauchen, jagen Sie ihnen Ihre Kavallerie entgegen.

Mission 17: Die Kavallerie greift erst zuletzt ein.

Seitlich **ANGREIFEN**

TIP 33: Nachdem die erste Angriffswelle abgeschlagen ist, greifen Ihre verbliebenen Reiter von der Seite die grauen Bogenschützen bei (2) an. Falls diese Unterstützung durch Reiterei bekommen, greift Ihre vorsorglich in der Nähe stationierte Einheit Pikeniere ein. Diese zieht danach weiter nach (3), wo weitere Reiter warten. Gleichzeitig greifen Sie mit Fernkämpfern von Süden her an. Die Reste Ihrer Infanterie und Kavallerie eskortieren die Schützen.

Mission 18

SOFORT *losschlagen*

TIP 34: Das abgelegene Lagerhaus bei (1) beinhaltet sowohl genug Materialien, um daraus Rüstungen für eine ganze Armee zu schmieden, als auch das Gold zur Ausbildung der Truppen. Die erste feindliche Offensive startet schon nach einer Stunde; eine Stunde später folgt eine zweite. Lassen Sie es soweit erst gar nicht kommen: Befehlen Sie Ihren Truppen den Marsch nach (2). Die dortigen Einheiten müssen komplett ausgeschaltet werden.

Mission 18: Ihre Reiter ignorieren die ungefährlichen Türme.

Türme **IGNORIEREN**

TIP 35: Zu Beginn der Mission sind die feindlichen Wachtürme nur spärlich mit Steinen ausgerüstet – Ihre Ritter galoppieren einfach daran vorbei nach (3), wo sie Lager und Gasthof ausschalten. Die verbliebenen Truppen starten einen Angriff gegen die Fernkämpfer auf dem Verteidigungswall (4), damit der Rest der Reiterschaft nach (5) vordringen kann, wo er Lager, Schule und beide Gasthöfe dem Erdboden gleichmacht. Damit sind die gegnerischen Truppen zum Hungertod verurteilt. Errichten Sie eine Straße zum Lager bei (1) und danach Eisenschmelze und Schmieden. Mit fünf neuen Kriegern zerstören Sie zuletzt die übrigen Gebäude der Geisterstadt.

Mission 19

Truppen **ZUSAMMENZIEHEN**

TIP 36: Wie in Mission 17 weicht die Kavallerie zu den Seiten aus und wartet ab. Die restliche Streitmacht gruppiert sich um die Armbrustschützen, während ein einzelner Kämpfer die Gegner bei (1) heranlockt. Sobald deren Schützen sichtbar werden, attackieren Ihre Reiter. Die Truppen bei (2) und (3) besiegen Sie auf die gleiche Art. Danach dringen Ihre Armbrustschützen in die feindliche Festung ein und erledigen die feindlichen Fernkämpfer (4) auf der Mauer von hinten.

Mission 19: Die richtige Formation ist immens wichtig.

Mission 20

RÜCKZUG

TIP 37: Vor Beginn des Gefechts ziehen Sie die Kavallerie sowie je eine Einheit Pikeniere und Schwertkämpfer aus dem Kampf zurück. Die Stadt wird schnell bis zu den Schmieden aufgebaut; verzichten Sie vorerst auf Goldbergbau. Rekrutieren Sie sobald wie möglich 20 Armbrustschützen, die Sie mit den restlichen Truppen nach (1) beordern. Dort schlägt Ihre Armee die von (2) eintreffenden Gegner, deren unbewachtes Dorf das nächste Ziel ist. Kurz darauf rückt Verstärkung aus dem anderen Ort (3) an. Nachdem diese bei (4) geschlagen wurde, marschieren Ihre Jungs nach (3). Bei (5) lauern weitere Feinde. Locken Sie die Gegner dort auf die Brücke, wo Ihre Schützen sie ausschalten können. Nun zurück nach Hause, um die Reste Ihrer Streitmacht um 20 Pikeniere und 20 Schwertkämpfer aufzustocken.

Mission 20: Erst die Dörfer, dann das Schloß.

WESTDÖRFER *angreifen*

NACHSCHUB *unterbinden*

TIP 38: Die noch im Süden verstreuten Feindtruppen werden Sie los, indem Ihre Kavallerie bei (6) die Nachschubkolonnen ausschaltet. Ist das erledigt, geht Ihre Streitmacht von (3) aus gegen das mittlere Dorf (7) vor und zerlegt es. Das Schloß kann nur mit einem schnellen Vorstoß unschädlich gemacht werden, da dort massenhaft Truppen produziert werden. Daher rückt Ihre Armee (20 Schützen, 12 Pikeniere und 12 Schwertkämpfer) frontal in den Schloßhof ein und bereitet dem Treiben ein Ende. Achtung – auf den seitlichen Burgmauern lauern Schützen. Die linke Seite können Sie jedoch bequem von (8) aus angreifen. GUN

Mission 20: In dieser Aufstellung erwarten Sie den anfänglichen Ansturm der Gegner.

Rasen wie Walter Röhrl

Colin McRae

Um bei Codemasters' Rallye-Kracher perfekte Zeiten zu erzielen, muß man üben, üben, üben – oder unsere Tips beherzigen.

Der Schotte Colin McRae , Namensgeber für Codemasters' Rennspiel-Highlight, hieß mit Spitznamen »Crash«, bevor er Weltmeister wurde. Damit Ihnen ähnliche Schmähungen erspart bleiben, versorgen wir Sie mit den besten Fahrtechniken und optimalen Fahrzeug-Setups zu allen Strecken.

Der **SLIDE**

TIP 1: Die meisten Biegungen ab Radius drei aufwärts werden am schnellsten mit einem zünftigen Slide umrundet. Das Prinzip eines gelungenen Drifts ist eigentlich relativ einfach: Fahren Sie die Kurve möglichst weit außen an und nehmen Sie den Fuß vom Gas. Dann lenken Sie hart ein und geben gleichzeitig wieder Vollgas. Schon schwingt das Heck nach außen und Sie können mit gefühlvollem Gegenlenken den Wagen gleichmäßig um die Ecke zirkeln. Große Lenkmanöver sollten danach eigentlich nicht mehr nötig sein, gesteuert wird der Wagen hauptsächlich mit wohldosierten Gasstößen.

DREHER *vermeiden*

TIP 2: Die meisten Dreher entstehen nicht beim Drift selbst. Die Rallye-Fahrzeuge verhalten sich jedoch extrem kritisch, wenn sie ausgangs einer Kurve mit dem Heck zurückschwenken, also in eine stabile Fahrlage zurückkehren. Dies geschieht meist extrem schnell, wodurch man oft entweder zu spät oder zu heftig darauf reagiert. Seien Sie auf diese Situation gefaßt und korrigieren Sie beim Zurückschwenken des Hecks mit kleinen, ruhigen Lenkmanövern. Dann haben Sie keine Dreher zu befürchten.

Zu TIP 2: Lenken Sie gegen, falls das Heck ausbricht.

Gekonnt **ABKÜRZEN**

TIP 3: Da in Colin McRae Rally keinerlei Strafen oder sonstige Maßnahmen gegen das Abkürzen vorgesehen sind, kann sich ein Ritt über die Wiese durchaus lohnen. Dabei sind allerdings einige Punkte zu beachten: Da Sie abseits der vorgesehenen Strecke langsamer vorwärts kommen, muß der gesparte Weg relativ groß sein und es dürfen Sie keinerlei Hindernisse aufhalten.

GRÄBEN *ausnützen*

TIP 4: Oft befinden sich an den Innenseiten der Kurven kleinere Gräben, vor denen Sie der Beifahrer zurecht warnt, da sie beim Durchqueren Ihren Boliden abrupt abbremsen. Dennoch können Sie die lästigen Hindernisse zu Ihrem Vorteil nutzen. Schneiden Sie die Kurve soweit, daß Sie mit dem inneren Vorderrad (aber nur mit diesem) im Graben landen. Dadurch entsteht eine Art Zirkeleffekt, durch den Ihr Wagen die Biegung trotz Vollgas wie am Seil gezogen durchquert.

Gegen den **ZAUN**

TIP 5: Auf Strecken mit vielen Haarnadelkurven (Monte Carlo, Korsika und Schweden) kann es sinnvoll sein, bei engen Biegungen nicht zu bremsen, sondern einzulenken und seitwärts gegen den Zaun (oder die Mauer) zu rutschen. Der entstehende Schaden ist in der Regel minimal, der Zeitgewinn jedoch erheblich. Sie sollten dieses Manöver nicht auf Nachtfahrten versuchen, da dabei leicht Scheinwerfer zu Bruch gehen.

Zu TIP 5: Es schadet Ihren Wagen kaum, in einer engen Kurve gegen die Mauer zu rutschen.

BÄCHE *nutzen*

TIP 6: Auf einigen Strecken führt ein Bach quer über die Straße. Falls hinter dem Wasser eine Kurve ist, können Sie es zu Ihrem Vorteil nutzen. Lenken Sie kurz vor dem Bach in Richtung der Kurve ein, so daß Sie seitwärts durchs Wasser rutschen. Sobald die Vorderräder wieder auf festem Boden sind, geben Sie Vollgas. Jetzt passieren Sie die Kurve mit höherer Geschwindigkeit, als wenn Sie abgebremst hätten.

So **REPARIEREN** *Sie richtig*

TIP 7: Die richtige Reihenfolge der Reparaturen zwischen den Fahrten kann entscheidend sein, da der Mechaniker selten alle Schäden beseitigen kann. Kümmern Sie sich zuerst um den Motor, dann um die Schaltung, das Handling (im Spiel »Verhalten« genannt), die Bremsen und zuletzt um die Fahrzeugelektrik. Darunter fallen auch die Scheinwerfer, deshalb hat eine funktionierende Elektrik vor Nachtfahrten außnahmsweise oberste Priorität.

GEHEIME *Autos*

TIP 8: Stellen Sie die Schwierigkeit auf »Mittel«. Wenn Sie in der Championship auf den Spezialstrecken Colin McRae schlagen, bekommen Sie die geheimen Wagen. Sie können die Boliden allerdings erst nutzen, wenn Sie auf der mittleren Schwierigkeitsstufe Erster geworden sind. Dann wird

der Experten-Modus freigeschaltet, in dem Sie die neuen Autos zur Verfügung haben.

So finden Sie das richtige Setup

Das **SETUP** Die Wahl der richtigen Grundeinstellungen für Ihr Auto macht mindestens einige Sekunden Unterschied und kann im Extremfall sogar zwischen Sieg und Niederlage entscheiden. Die Setups in der untenstehenden Tabelle sind in erster Linie als Vorschläge gedacht – experimentieren Sie etwas herum, bis Sie die optimal zu Ihrem Fahrstil passenden Einstellungen finden.

REIFEN **TIP 9:** Bei den Reifen kommt es nur darauf an, keine groben Fehler zu machen. Ziehen Sie auf Asphalt Slicks und bei Schnee Spikes auf die Felgen. Staubige Routen verlangen nach Trockenreifen, und Matsch-Kurse nach Regenprofil.

FEDERUNG **TIP 10:** Die ideale Federung hängt besonders von Ihrer Fahrweise ab. Bei »Weich« reagiert der Wagen etwas weniger präzise, liegt aber bei sehr unebenen Strecken besser auf der Straße. Die Einstellung »Hart« ist bei kurvigen Asphaltstrecken zu empfehlen.

BREMSEN **TIP 11:** Wenn Sie den Schwerpunkt auf die Vorderbremsen legen, neigt das Fahrzeug zum Untersteuern. Dies ist nützlich, falls Sie den Wagen ins Schleudern bringen. Bei verstärkten Hinterradbremsen tritt der gegenteilige Effekt ein: Das Auto übersteuert leicht. Dies ist auf nassen Strecken sehr gefährlich.

LENKUNG **TIP 12:** In der Regel fahren Sie am besten mit der normalen Einstellung. Auf Strecken mit wenig Kurven kann eine weniger empfindliche Lenkung jedoch von Vorteil sein. Umgekehrt verlangen kurvige Kurse nach einer sehr empfindlichen Lenkradreaktion.

SCHALTUNG **TIP 13:** Das Setup der Schaltung hat die größten Auswirkungen auf Ihre Rennzeiten. Die maximale Beschleunigung setzt gleichzeitig ihre Höchstgeschwindigkeit herab und sollte nur auf engen Strecken und den Spezial-Kursen eingesetzt werden. Das Gegenteil dazu, die Einstellung »Hohe Geschwindigkeit« ist für offene, gerade Strecken zu empfehlen. GUN

Im Setup-Menü führen Sie die Reparaturen durch und legen die Grundeinstellungen Ihres Rally-Wagens fest.

Setup-Vorschläge für alle Strecken

Strecke	Reifen	Federung	Bremsen	Lenkung	Schaltung
Neuseeland (1)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Neuseeland (2)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Neuseeland (3)	Regen	Weich	Hinten	Mittel	Ausgewogen
Neuseeland (4)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Ausgewogen
Neuseeland (5)	Regen	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Neuseeland (6)	Trocken	Weich	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Griechenland (1)	Trocken	Weich	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Griechenland (2)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Griechenland (3)	Trocken	Weich	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Griechenland (4)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung
Griechenland (5)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Griechenland (6)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Griechenland (S)	Trocken	Weich	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Monte Carlo (1)	Regen	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Monte Carlo (2)	Regen	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Monte Carlo (3)	Regen	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Monte Carlo (4)	Trocken	Hart	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung
Monte Carlo (5)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Monte Carlo (6)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Australien (1)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Australien (2)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Ausgewogen
Australien (3)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Hohe Geschwindigkeit
Australien (4)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Ausgewogen
Australien (5)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Australien (6)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Australien (S)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung

Strecke	Reifen	Federung	Bremsen	Lenkung	Schaltung
Schweden (1)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Schweden (2)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Schweden (3)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Schweden (4)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Hoch	Max. Beschleunigung
Schweden (5)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Hoch	Max. Beschleunigung
Schweden (6)	Spikes	Hart	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Korsika (1)	Slicks	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Korsika (2)	Slicks	Mittel	Ausgewogen	Hoch	Ausgewogen
Korsika (3)	Slicks	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Korsika (4)	Slicks	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Korsika (5)	Slicks	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Korsika (6)	Slicks	Mittel	Hinten	Hoch	Ausgewogen
Korsika (S)	Slicks	Mittel	Hinten	Mittel	Hohe Geschwindigkeit
Indonesien (1)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Indonesien (2)	Trocken	Weich	Ausgewogen	Mittel	Gute Beschleunigung
Indonesien (3)	Regen	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Indonesien (4)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung
Indonesien (5)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Gute Beschleunigung
Indonesien (6)	Trocken	Mittel	Hinten	Mittel	Ausgewogen
Großbritannien (1)	Regen	Mittel	Hinten	Hoch	Max. Beschleunigung
Großbritannien (2)	Regen	Mittel	Hinten	Hoch	Max. Beschleunigung
Großbritannien (3)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Ausgewogen
Großbritannien (4)	Trocken	Mittel	Ausgewogen	Mittel	Max. Beschleunigung
Großbritannien (5)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung
Großbritannien (6)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung
Großbritannien (S)	Regen	Mittel	Hinten	Mittel	Max. Beschleunigung

Strategietips vom Entwicklungs-Team

Urban Assault

Die Jungs von Terratools kennen ihr Erstlingswerk natürlich in- und auswendig – für GameStar-Leser verraten sie ihre Profitips.

Das ungewöhnliche Echtzeit-Strategiespiel Urban Assault von Microsoft fordert den ganzen General. Damit angehende Offiziere dabei nicht überfordert werden, plaudern die kampferfahrenen Entwickler gern aus ihrem Nähkästchen.

Allgemeine Tips

Sofort **KRAFTWERKE** *einnehmen*

TIP 1: Kraftwerke sind der Schlüssel zum Erfolg, weil sie die nötige Bauenergie für den Truppennachschub liefern. Das Missionsbriefing verrät meistens, wo die wertvollen Anlagen liegen. Erobern Sie möglichst schnell die nächstgelegene Energiestation, und teleportieren Sie Ihre Basis darauf (das verbraucht keine Beamenergie). In späteren Missionen dürfen Sie selber ein Kraftwerk errichten – das sollten Sie sofort tun und Ihre Basis daraufsetzen.

Sektoren mit Truppen **EROBERN**

TIP 2: Behalten Sie die Energieflußanzeige (oben links) im Auge, sobald Sie ein Kraftwerk erobert oder gebaut haben. Erhöhen Sie den Energiefluß (und senken Sie den feindlichen), indem Sie Ihre Truppen neue Sektoren einnehmen lassen. Dazu eignen sich vor allem schnelle Fahrzeuge (Fox, Wasp, Knuddel), denen Sie die Kampfstrategie 4 befehlen und Wegpunkte in die zu erobernden Sektoren vorgeben.

Kraftwerke **SCHÜTZEN**

TIP 3: Sichern Sie Ihre Kraftwerke und die Basis mit einigen Flugabwehrstellungen, sobald Sie diese bauen dürfen. Fox- und Wiesel-Fahrzeuge schützen die Anlagen vor Bodenangriffen.

Feinde **AUFSPÜREN**

TIP 4: Das Kampfgebiet und die Feindtruppen sollten möglichst schnell aufgeklärt werden. Anfangs eignen sich dafür vor allem Satelliten, in späteren Missionen dürfen Sie zudem Radarstationen bauen. Senden Sie dann zusätzliche Satelliten aus, die über den Aufklärungsbereich der Radaranlagen hinaus spähen.

Die **VORTEILE** *der Truppentypen nutzen*

TIP 5: Manche Vehikel eignen sich besonders für bestimmte Aufgaben. So sind schwere Panzer ideal gegen langsame Bodenziele, während sie gegen Luftangriffe wenig ausrichten können. Achten Sie beim Herstellen neuer Truppen darauf, welche Vor- und Nachteile die Einheiten haben: Die jeweiligen Eigenschaften sehen Sie bei der Fahrzeugauswahl im Spiel immer in der Tabelle unten rechts.

Schilde nach Gefechten **AUFLADEN**

TIP 6: Die Energie Ihrer Kampfstationen, Einheiten und Flugabwehrstellungen steigt, wenn eigene Kraftwerke in der Nähe sind. Feindliche Energiestationen senken hingegen den Strompegel. Wenn Ihre Truppen nach einem Kampf nicht mehr genügend Schildenergie besitzen, sollten Sie die angeschlagenen Einheiten zu einem Ihrer Kraftwerke schicken. Vehikel mit weniger als 20 Prozent Durchschnittsenergie flüchten automatisch zur Kampfstation, um sich an ihrem Kraftwerk aufzuladen – es sei denn, die Truppen stehen unter dem strategischen Befehl 5.

Truppen bauen, wenn **BATTERIEN** *voll sind*

TIP 7: Ihre Batterien haben nur einen begrenzten Speicher: Wenn sie voll aufgeladen sind, geht deshalb die produzierte Energie Ihrer Kraftwerke verloren. Verschwenden Sie keine Ressourcen, und stellen Sie sofort neue Truppen oder Gebäude her. Die Kraftwerke füllen die Batterien dann langsam wieder auf.

TECHNOLOGIEN *erobern*

TIP 8: Im Missionsbriefing verrät man Ihnen oft, welche Technologie-Upgrades der Sektor birgt – manchmal auch, wo sie liegen. Häufig wird ein Einsatz mit der neuen Technik viel leichter. Sobald Sie einen Technologie-Sektor aufgespürt haben, sollte mindestens eine Einheit mit Kampfstrategie 2 dorthin marschieren und den wertvollen Quadranten erobern.

Tips fürs Cockpit

Mit **BEIDEN** *Waffen feuern*

TIP 9: Beim Feuern mit der Hauptwaffe (Kanone, Raketenwerfer) sollten Sie gleichzeitig das Bord-MG einsetzen (mit »x«) – das erhöht deutlich Ihre Schußkraft.

RAKETENKAMERA *nutzen*

TIP 10: Wenn Sie in einem Fahrzeug sitzen und auf den Feind schießen, sehen Sie oft nicht, ob der Schuß auch sein Ziel trifft. Vor allem, falls Sie mit Raketen aus einer Deckung heraus angreifen. Nutzen Sie dann die Raketenkamera, indem Sie das Geschoß mit der »Tab«-Taste abfeuern und die Bahn des Flugkörpers mit seinen Augen verfolgen.

Um die **ECKE** *zielen*

TIP 11: Die Kameratakik empfiehlt sich auch bei Raketen mit hoher Reichweite, wie zum Beispiel beim Tiger oder Rhino: Feuern Sie aus sicherer Distanz mit »Tab« auf Ihr Ziel, um die Einschläge zu verfolgen und die Abschußrichtung gegebenenfalls zu korrigieren. In Fahrzeugen mit selbstlenkenden Raketen (Fox) kann man sich hinter ein Haus stellen, ein Opfer ins Visier nehmen und so zielen, daß der Gegner im aufgeschalteten, roten Fadenkreuz bleibt, die Abschußrichtung der Rakete (weißes Visier) aber am Haus vorbei geht. So können Sie die Rakete per Kamera kontrollieren und notfalls den Abschußwinkel ändern.

Angriffs-Strategien

Die Terratools-Generäle haben außerdem vier grundlegende Angriffsstrategien entwickelt, die Sie einzeln oder kombiniert anwenden können.

STRATEGIE 1: *Blitzangriff*

TIP 12: Greifen Sie möglichst schnell an: Wenn der Gegner sich erst einmal ausgebreitet und einen gut bewachten Stützpunkt errichtet hat, wird es schwer, ihn zu vernichten. Bauen Sie deshalb nur eine kleine, schwach geschützte Basis, um nicht zu viel Energie zu verbrauchen. Ihre Satelliten oder leichten Aufklärungspanzer suchen derweil die feindliche Kampfstation. Wenn die aufgespürt ist, schauen Sie sich nach einem feindfreien Sektor in der Nähe der gegnerischen Anlage um, von dem aus Sie Ihren Blitzangriff starten können.

Tip 12: Greifen Sie die Feindstation rasch an.

Baubatterie **ABSCHALTEN**

TIP 13: Schalten Sie die Baubatterie ab, sobald alle Batterien voll aufgeladen sind. Dadurch verlieren Sie keine Bauenergie, wenn Sie Ihre Kampfstation zur feindlichen beamen. Teleportieren Sie Ihre Station in kleinen Sprüngen zum Sektor, von dem aus Sie die gegnerische Station angreifen wollen: Das verbraucht weniger Beamenergie, als wenn Sie die Distanz mit einem großen Satz überwinden. Am Zielort angekommen, wird ein Angriffsgeschwader aus schweren Panzern gebaut, die Kampfstation zurückgebeamt und die Baubatterie wieder angeschaltet. Übernehmen Sie sofort die Kontrolle über ein Fahrzeug der neuen Armee, um die Attacke anzuführen.

STURM-ANGRIFF

TIP 14: Bauen Sie ein großes Heer mit unterschiedlichen Fahrzeugen, und geben Sie einer sehr gut bewaffneten und gepanzerten Armee aus Tigern und mehreren Jaguar-Jagdpanzern den Befehl, mit Kampfstrategie 2 die feindliche Kampfstation direkt anzugreifen. Die anderen Einheiten fahren als Begleitschutz mit. Schicken Sie einen Verband aus schnellen Fahrzeugen (Wiesel, Knuddel) voraus, der die gegnerischen Truppen ablenkt. Sobald Ihre Hauptstreitmacht kurz vor der feindlichen Kampfstation ist, übernehmen Sie die Steuerung eines Kampfpanzers und führen den Angriff an. Vergessen Sie Ihr Bord-MG nicht, das die Feuerkraft erhöht.

Sofort **NACHSCHUB** *einsetzen*

TIP 15: Sobald Ihre Batterien aufgeladen sind, produzieren Sie Truppen, die sofort die Schlacht um die Feindbasis unterstützen oder gegnerische Kraftwerke zerstören. Ihr Widersacher wird keine neuen bauen, weil er seine Energie für Verteidiger braucht.

STRATEGIE 3: *Überraschung*

TIP 16: Sie können die feindliche Basis auch über einen Umweg angreifen, wenn der Gegner ein Kraftwerk in ihrer Nähe hat, auf dem keine Kampfstation plaziert ist. Bauen Sie dann ein schnelles Fahrzeug, das sich zum Erobern eines Kraftwerkes eignet (Wasp, Erazer oder Fox). Für den Angriff müssen Ihre System- und Baubatterie gut gefüllt sein. Übernehmen Sie die Steuerung des Fahrzeugs, schlagen Sie sich zum feindlichen Kraftwerk durch, und erobern Sie es aus einer Deckung heraus.

Basis an die **FRONT** *beamen*

TIP 17: Anschließend beamen Sie Ihre Kampfstation auf die Energieanlage (das geht auch vom Cockpit aus: Drücken Sie »B«, und klicken Sie auf das Kraftwerk, wenn sich der Mauszeiger in das Beamsymbol verwandelt). Setzen Sie sich anschließend in die Kampfstation, um möglichst viele schwere Panzer zu produzieren. Teleportieren Sie Ihre Kampfstation wieder zur Basis zurück, klettern Sie in einen der Angriffspanzer, und greifen Sie mit dem Verband den feindlichen Hauptstützpunkt an.

STRATEGIE 4: *Die Stoudson-Bombe*

TIP 18: Die effektivste Vernichtungsstrategie ist die Auslösung einer Stoudson-Bombe. Deren Position und ihre Schlüsselsektoren sind auf der strategischen Karte schwarz-gelb umrandet. Erobern Sie solche Quadranten, sobald Ihre Truppen sie sichten, und sichern Sie die Areale ab. Wenn die Bombe mit ihren Schlüsselsektoren in Ihren Besitz gebracht ist, wird die Waffe aktiviert und ein Countdown gestartet. Die Quadranten müssen Sie unbedingt halten, damit der Countdown nicht unterbrochen wird. Die folgende Explosionswelle zerstört alles außer Ihrer Kampfstation und Ihren Fahrzeugen.

Defensive Strategien

Systemenergie **BEREITHALTEN**

TIP 19: Schalten Sie die Systembatterie ab, sobald sie voll aufgeladen ist. Dadurch wird ihr beim Bauen von Fahrzeugen oder beim Beamen keine Energie abgezogen, und bei einem feindlichen Angriff steht Ihre Kampfstation »voll unter Strom«. Schalten Sie die Systembatterie nach der Attacke wieder ein.

Auf **ZWEITES** *Kraftwerk ausweichen*

TIP 20: Errichten oder erobern Sie ein Kraftwerk, das weit von Ihrer Kampfstation entfernt ist. So kann sie sich dorthin beamen, falls sie angegriffen wird. Das kostet keine Beamenergie – egal, wo sich Ihre Station befindet und wie weit sie springen muß.

VERTEIDIGER *heranholen*

TIP 21: Falls Ihre Station angegriffen wird und nicht genügend Energie zur Verteidigung bereitsteht: Erteilen Sie allen Einheiten Kampfbefehl 1 – sie kehren stante pede zur Basis zurück, um sie zu schützen.

Sektor mit **BEFEHL 2** *verteidigen*

TIP 22: Um bestimmte Sektoren, wie Schlüssel- oder Kraftwerks-Quadranten, zu verteidigen, empfiehlt sich Kampfstrategie 2. Mit ihr verteidigen Ihre Truppen die wertvollen Gebiete und erobern sie sogar zurück, falls sie verlorengehen. Dafür eignet sich am besten ein Verband aus Fox und Jaguar.

Raus aus der **SCHUSSLINIE**

TIP 23: Falls sich Ihre Kampfstation zwischen zwei Gegnern befindet, sollten Sie die Anlage wegbeamen, um nicht zwischen die Fronten zu geraten.

Den Gegner **BLENDEN**

TIP 24: Zerstören Sie feindliche Satelliten und Radarstationen, damit diese Ihre Kampfstation nicht aufspüren und Angriffe herbeizitieren. MD

Der wilde Osten

Dynasty General

Unsere erprobten Taktiktips zu SSI's Hexfeld-Hammer helfen Ihnen, die gelbe Gefahr zu bannen oder aber Asien zu erobern.

Nach zahlreichen Scharmützeln auf den Schlachtfeldern von Dynasty General sind wir um einige Erfahrungen reicher. Auf den nachfolgenden Seiten geben wir unser Know-how an Sie weiter. Die Tips gelten sowohl für die alliierte als auch für die chinesische Seite und lassen sich in Kampagnen und Einzelszenarios gleichermaßen einsetzen. Da wir unsere Taktiken mit der US-Version von Dynasty General erstellt haben, enthalten die Tips noch die englischen Bezeichnungen der Fähigkeiten oder Angriffsvarianten.

Aus der **LUFT** *in den* **RÜCKEN**

TIP 1: Eine der wichtigsten Neuerungen in Dynasty General ist die Fähigkeit der leichten Infanterie, von jedem beliebigen Ort aus per Helikopter ins Feindesland zu fliegen und noch in der selben Runde zu ziehen und anzugreifen. Da Sie auch Artillerie und Panzerabwehreinheiten mit der Eigenschaft »Airmobile« auf Transporthubschrauber laden können, lassen sich so schlagkräftige Kommandos im Rücken des Gegners absetzen. Wenn Sie es beispielsweise schaffen, einen Flugplatz des Feindes zu erobern, können Sie schon in der nächsten Runde schweres Gerät mit »Airliftable« von Ihrem eigenen Airport zur Unterstützung einfliegen. Der Computer nutzt diese Möglichkeiten übrigens zum Glück nur selten.

Tip 1: Erobern Sie solche Flughäfen im Rücken der feindlichen Streitmacht per Luftlandung.

LUFTÜBERLEGENHEIT

TIP 2: Achten Sie zu Beginn jedes Szenarios darauf, daß die Luftüberlegenheit nicht unter 60% sinkt, sonst ist die Reichweite Ihrer Helis zu stark eingeschränkt.

LUFTKAMPF *leichtgemacht*

TIP 3: Das neue Luftangriffssystem sorgt oft für Kopfzerbrechen, da die wenigen Einsatzpunkte zu schnell aufgebraucht sind. Verschleudern Sie deshalb auf keinen Fall alle Punkte schon in den ersten Runden, sondern bewahren Sie sich Reserven für Notfälle.

PUNKTE *sparen*

TIP 4: Schalten Sie Flugabwehrgeschütze durch kostensparende »Wild Weasel«-Einsätze aus, statt mit den wesentlich teureren »Air Strikes«.

Flieger als **FERNWAFFE**

TIP 5: Benutzen Sie »Recon«-Missionen nur in Bereichen, die Ihre Aufklärungsfahrzeuge nicht erreichen können, und setzen Sie Luftangriffe bevorzugt dann ein, wenn Sie das Ziel nicht mit Artillerie erreichen.

Keine **DEFENSIVE**

TIP 6: Der »Defensive Support« ist selten zu gebrauchen, weil er nur eine Einheit schützt und auch die nicht vor Luftangriffen. Sie sollten sich allerdings trotzdem immer sechs Punkte für die Luftunterstützung aufbewahren (lesen Sie dazu auch Tip 24).

Den **WEG FREIMACHEN**

TIP 7: Bei Luftlandeoperationen ist ein »Recon«-Flieger unerläßlich. Mit »Air Strikes« räumen Sie dann den verletzlichen Frachtmaschinen den Weg frei.

Nur **VETERANEN** *überleben*

TIP 8: Während zu Beginn einer Kampagne Rekruten ausreichen, sollten Sie in späteren Einsätzen, besonders kniffligen Szenarios oder Multiplayer-Schlachten Veteranen oder Elite-Einheiten erwerben, da ungeübte Verbänden dort sonst nicht lange überleben.

KLASSE *statt* **MASSE**

TIP 9: Statten Sie neue Truppen von Anfang an mit Spezialfertigkeiten aus. Das kostet zwar eine Menge Prestigepunkte, im Einsatz bewährt sich aber eine Supereinheit meist besser als zwei unspezialisierte. Bei Geldmangel können Sie die Fähigkeiten auch noch zu Beginn des nächsten Szenarios dazukaufen. Welche Spezialisierungen sich am besten für welchen Truppentyp eignen, steht im folgenden Abschnitt.

Tip 9: Statten Sie Truppen mit Extras aus.

Stärkung für die **FLAK**

TIP 10: Bei Luftabwehr ist die Fähigkeit »Air Defense« am sinnvollsten. Auch »Combat Support« ist brauchbar, wenn der Gegner die Luftüberlegenheit besitzt.

Muni für die **ARTILLERIE**

TIP 11: Statten Sie Artillerie mit »Combat Support« aus, damit Ihre Kanonen mehr Geschosse mitführen können. »Special Munitions« bewirkt zudem eine erhöhte Angriffsstärke gegen Bodeneinheiten.

Boote für die **AUFKLÄRER**

TIP 12: Aufklärungseinheiten sollten Sie zur schnellen Flußüberquerung mit »Bridging«, und je nach Ausrichtung mit »Anti-Tank«, »Combat Engineer« oder »Forward Observer« ausstatten.

Hilfe für die **PAK**

TIP 13: Mit »Combat Engineer« setzen sich Panzerabwehreinheiten leichter gegen eingegrabene Ziele durch, bei »Anti-Tank« werden die Angriffswerte gegen Panzer noch weiter erhöht.

Aufklärung für die **INFANTERIE**

TIP 14: Schützenpanzer eignen sich hervorragend, um Artillerie oder Luftabwehr im feindlichen Hinterland zu zerstören, wenn Sie sie mit »Recon« ausrüsten. Durch »Bridging« gelangen Ihre Mannen dabei sogar über Flüsse. Für die Kollegen der marschierenden Zunft ist dagegen »Combat Engineer« für eingegrabene Stellungen und »Anti-Tank« gegen Panzer der beste Spezialzusatz.

Schutz für die **HELIS**

TIP 15: Um Kampfhubschrauber vor versteckten Luftabwehreinheiten zu schützen, sollten sie über die Fähigkeiten »Recon« und »Helicopter« verfügen.

Varianten für die **PANZER**

TIP 16: Panzer bieten die meisten Variationsmöglichkeiten. Am besten bewährt hat sich eine gute Mischung aus »Recon« mit »Bridging« und »Combat Engineer« mit »Anti-Tank«. Ebenfalls sehr nützlich ist »Forward Observer«.

EINHEITEN *sinnvoll* **BENENNEN**

TIP 17: Wie schon im Vorgänger Panzer General 3D gilt auch bei Dynasty General: Geben Sie Ihren Truppen sinnvolle Namen, die die Fähigkeiten der Anführer wiedergeben. Beispielsweise »All Weather, Camo« für einen Helikopter mit den Eigenschaften »All Weather Combat« und »Camouflage Expert«. Das erspart Ihnen das ständige Nachschauen in den Einheiteneigenschaften.

Tip 17: Nutzen Sie die Namensgebung aus.

REKRUTEN *trainieren*

TIP 18: Mit unerfahrenen Truppen sollten Sie bevorzugt bereits angeschlagene Gegner vernichten. So reifen die Neulinge schneller zu Elite-Einheiten.

PRESTIGE *oder* **FÜHRER?**

TIP 19: Erobern Sie Zielstädte mit Truppen, die noch keinen Anführer besitzen. Wenn Sie schnell genug waren, erhalten Sie nach dem Zufallsprinzip mal mehr Prestigepunkte, mal mehr Lufteinsätze oder eben einen Befehlshaber für die betreffende Einheit. Bei Nichtgefallen einfach einen alten Spielstand laden.

RÜCKZUG *offenhalten*

TIP 20: Sorgen Sie dafür, daß Ihre Abteilungen nicht von eigenen und gegnerischen Truppen eingeschlossen werden. Wenn die Einheit starke Verluste erleidet und kein Platz zum Rückzug frei ist, ergibt sie sich sonst automatisch.

Die richtige **REIHENFOLGE**

TIP 21: Achten Sie bei Ihren Angriffen darauf, daß sich viele Feindeinheiten gegenseitig Deckung geben. So feuert Artillerie beispielsweise auf Bodentruppen, die eine ihr verbündete Einheit in Reichweite angreifen, Flak-Einheiten schützen Kampfverbände vor Luftangriffen. Schalten Sie deshalb zuerst die Defensivanlagen aus, bevor Sie einen Angriff auf die Fronteinheiten wagen. Eine übliche Attacke in Dynasty General läuft folgendermaßen ab:

6 SCHRITTE *zum Sieg*

1. Finden Sie durch Aufklärungsfahrzeuge oder Lufteinsätze die Positionen Ihrer Gegner heraus. Achten Sie besonders auf unterstützende Truppen.
2. Schalten Sie mit der »Wild Weasel«-Taktik die feindliche Luftabwehr aus.
3. Es folgen Luftangriffe oder Artilleriebombardements auf die verteidigenden Raketenwerfer und Kanonen, die die Frontlinie decken.
4. Schwächen Sie gegnerische Panzer und Infanterie durch Hubschrauberangriffe und Beschuß mit weitreichenden Waffen.
5. Eigene Tanks stoßen nach und schalten die gepanzerten Ziele aus, dann kümmert sich Infanterie um eingegrabene Stellungen und feindliche Fußtruppen oder Versorgungseinheiten.
6. Bringen Sie zum Schluß Ihre Einheiten in eine gute Defensivposition, indem Sie sie mit Artillerie und Flak möglichst gut absichern.

Festungen **UMGEHEN**

TIP 22: Das Rundenlimit ist oft mehr als knapp bemessen, rennen Sie deshalb nicht gegen uneinnehmbare Festungen an. Wenn Sie merken, daß Sie mit Frontalangriffen scheitern, versuchen Sie, den Gegner zu umgehen oder in seinem Rükken zu landen.

Tip 23: Umgehen Sie stark befestigte Stellungen.

Bei Verlusten neu **LADEN**

TIP 23: Am Rundenende sollten Sie immer einige Luftunterstützungspunkte in Reserve und außerdem Teile Ihrer Luftabwehr und ein bis zwei Artillerieeinheiten noch nicht gezogen haben. Fügt Ihnen dann der Computergegner in seinem Zug schwere Verluste zu, laden Sie einfach einen Spielstand vor Rundenende. Nun greifen Sie durch gezielte Jet-Einsätze genau jene Gegner an, die Ihnen nachher vermutlich zusetzen werden und decken mit Artillerie und Flak Ihre gefährdeten Truppen. So lassen sich Totalverluste vermeiden.

Feinde **VOLLSTÄNDIG VERNICHTEN**

TIP 24: Weil angeschlagene Bataillone in Dynasty General kostenlos repariert werden, ist es wichtig, die Feindtruppen völlig zu vernichten, sonst stehen Sie Ihnen im nächsten Zug noch einmal im Weg. Wenn Sie das nicht schaffen, versuchen Sie, zumindest einen Ihrer Verbände neben den beschädigten Gegner zu manövrieren, so daß er später keinen Nachschub anfordern kann. RS

Taktiken gegen Tiefsee-Terror

X-Com Terror from the Deep

Um die unheimlichen Untersee-Ungeheuer von X-Com zu besiegen, brauchen Sie drei Dinge: Geschick, Glück und die GameStar-Tips.

Das Taktikspiel X-Com von Microprose gehört zwar schon zu den etwas älteren Semestern, kann aber jüngeren Spielen durchaus noch zeigen, was taktische Tiefe bedeutet. Da jeder Käufer unseres Jubiläums-Heftes (10/98) die Vollversion des bockschweren Klassikers zuhause hat, bringen wir eine Auswahl der besten Taktiken.

Starthilfe

Die erste **BASIS**

TIP 1: Plazieren Sie Ihre erste Basis in der Mitte zwischen England, Island und Nordamerika, um die potenten Geldgeber in Europa und Nordamerika bei Laune zu halten, und später die zweite vor Japan.

TIP 1: Dies ist der ideale Ort für Ihre erste Basis.

Was **BAUE** *ich zuerst?*

TIP 2: Spendieren Sie Ihrer Festung die folgenden Anlagen: zwei allgemeine Lager, zwei Wohnblocks, ein Langstreckensonar, ein Labor, eine Werkstatt und eine Quarantäne-Station. Auf Verteidigungsanlagen können Sie noch einige Monate lang verzichten – mit den paar eindringenden Aliens werden Ihre Kämpfer auch so fertig.

TIP 2: Diese Anlagen sollten Sie zu Beginn bauen.

Welche **AUSRÜSTUNG** *ist nötig?*

TIP 3: Ihre Jungs benötigen in den ersten Missionen folgendes Equipment: zehn Gaskanonen mit HE-Munition (für Landeinsätze), zehn Hydro-Jet-Kanonen (für Unterwasserkämpfe) und zehn Thermo-Taser für den Nahkampf. Zusätzlich sollten noch zehn Leuchtraketen auf Ihrer Einkaufsliste stehen, da die Sichtverhältnisse im Meer nicht die besten sind. Alle weiteren Gegenstände dürfen Sie getrost verkaufen.

MEHR *Männer*

TIP 4: Heuern Sie noch zwei weitere Soldaten an. Bei zehn Kämpfern können zwei die Basis beschützen, während die Triton unterwegs ist. Außerdem können Sie so Verluste kurzfristig ausgleichen.

Start in die **FORSCHUNG**

TIP 5: Ihre Wissenschaftler erforschen als erstes die hochwichtige Gauss-Technologie, die Ihnen später Zugriff auf sehr gute Waffen bietet. Gauss-Waffen sind nicht nur tödlich, sondern bringen auch gutes Geld auf dem freien Markt. Forschung ist der Schlüssel zum Erfolg: Bis zum Ende des ersten Monats sollten Sie die Anzahl der Wissenschaftler auf etwa 50 erhöhen.

TIP 5: Das nützliche Gauss-Gewehr ist gut und billig.

Der erste **EINSATZ**

TIP 5: Verteilen Sie Ihre Soldaten schnellstmöglich, damit die Flächenwaffen der Außerirdischen nicht mehrere Kämpfer auf einmal erwischen. Lassen Sie die Söldner in lockerer Zweier- oder Dreier-Formation vorgehen, wobei Sie immer darauf achten müssen, daß Ihre Leute sich gegenseitig Deckung geben. Wenn Sie mehr als einen Mann verlieren, sollten Sie den Einsatz abbrechen und neu laden.

Allgemeine Tips

GUTE *Waffen*

TIP 6: Anfangs reicht das Gauss-Gewehr aus (muß erst erforscht werden). Sobald wirklich starke Aliens auftreten (Hummer-Menschen, Tasoths oder Triszenen), sollten Sie auf das Sonar-Gewehr umsteigen.

Noch wichtiger sind Nahkampfwaffen, besonders die Vibroklinge und die schwere thermische Lanze.

GELD *im Überfluß*

TIP 7: Produzieren Sie Gauss-Waffen im großen Stil – diese bringen beim Verkauf am meisten Profit. Alien-Equipment, das Sie nicht einsetzen wollen, sollten Sie ebenfalls versetzen. Ein etwas unfairer Trick: Timen Sie Ihre Forschung so, daß sie kurz vor dem 31. eines Monats fertig ist. Jetzt transferieren Sie die Wissenschaftler in eine Zweitbasis. Wenn die Forscher am Monatsende unterwegs sind, wird kein Gehalt berechnet. Mit Ingenieuren klappt's genauso.

BEFÖRDERUNGEN

TIP 8: Ihre Leute werden nur befördert, wenn eine bestimmte Mannschaftsstärke vorhanden ist. Pro fünf Soldaten gibt es einen Leutnant, elf Mann ermöglichen einen Oberleutnant und 23 Kämpfer einen Kapitän. Um einen Admiral zu bekommen, müssen gar 30 Aquanauten in Ihren Diensten stehen.

TERRORANGRIFFE *sofort abwehren*

TIP 9: Ein Terrorangriff schadet Ihrer Reputation (und Ihrem Einkommen) maßlos, falls Sie ihn nicht vereiteln. Lassen Sie alles stehen und liegen und verteidigen Sie sofort die bedrohte Stadt, selbst wenn das einen Einsatz bei Nacht bedeutet. Die Terrorattacke bleibt weniger als einen Tag auf der Karte, allerdings verschwindet sie nicht, wenn eines Ihrer Schiffe dorthin unterwegs ist.

TIP 9: Eilen Sie Terror-Opfern sofort zu Hilfe.

GELANDETE *USOs*

TIP 10: Schicken Sie auch zum Landeplatz eines USOs Einsatztrupps. Gelandete Boote haben viel mehr Artefakte an Bord als abgeschossene, sind allerdings auch besser verteidigt. Lassen Sie einen Barrakuda über der Landestelle patrouillieren, um das USO bei einem eventuellen Start abzufangen. Ein havariertes Alien-Schiff bleibt mindestens zwei Tage am Platz. Sie müssen also nicht bei Nacht angreifen – warten Sie in aller Ruhe den nächsten Tag ab.

USO *verloren?*

TIP 11: Falls Ihnen ein Alien-Schiff entwischt ist, versuchen Sie seinen Kurs zu schätzen. Falls eine Ihrer Basen, eine Großstadt oder eine Kolonie der fremden Fieslinge auf dem Weg liegt, schicken Sie Ihre Abfang-U-Boote dorthin. Manchmal finden Sie die flüchtigen Feiglinge wieder.

So finden Sie **KOLONIEN**

TIP 12: Im Menü »Schaubilder« finden Sie grafische Darstellungen der außerirdischen Aktivitäten. Suchen Sie Gegenden mit schwacher X-Com-Präsenz und ungewöhnlich starkem Alien-Auftreten. Schicken Sie einen leeren Triton in die verdächtige Region – mit ein wenig Glück entdecken Sie eine Basis. Alternativ dazu können Sie Ihren Triton auch USOs verfolgen lassen, die schon einmal gelandet sind. Diese schwimmen nach der Erledigung ihres Auftrags in der Regel zu ihrer Kolonie zurück.

Kampftips

SCHUSSARTEN

TIP 13: Alle drei Feuerarten haben ihren Sinn: Verwenden Sie Spontanfeuer beim Vormarsch. Automatikfeuer kommt zum Einsatz, wenn mehr als genügend Munition vorhanden ist. Der Zielschuß ist für den Einsatz schwerer Waffen nützlich.

Auf die **KNIE**

TIP 14: Lassen Sie Ihre heldenhaften Kämpfer am Ende jeder Runde niederknien. Auf diese Weise werden sie schlechter getroffen und erhöhen obendrein ihre Schußgenauigkeit.

TIP 14: Ihre Männer warten in vorbildlicher Haltung.

TIP 15: Lassen Sie Ihre Jungs Deckung hinter Ecken und Wrackteilen nehmen. Jagen Sie Fässer in die Luft, wenn Aliens daneben stehen. Falls ein X-Com-Kämpfer schutzlos im offenen Feld steht, sollte er versuchen, sich so zu stellen, daß die Aliens gegenseitig in ihre Schußlinien geraten. Oft erledigen sich die Invasoren gegenseitig.

TERRAIN *nutzen*

ANGRIFF *aus dem Nichts*

TIP 16: Manchmal stehen Ihre Leute unter Feuer, ohne daß Sie den Feind ausmachen können. Der Computer betrügt dabei etwas: Die Aliens können (innerhalb der Waffenreichweite) über den Sichtradius hinaus schießen, da die KI sich die Positionen Ihrer Kämpfer merkt. Bewegen Sie deshalb Ihre Truppe, sobald sie von Aliens erspäht worden ist.

Gelähmte Gegner **TÖTEN**

TIP 17: Falls Sie einen starken Feind gelähmt haben, ihn aber nicht für die Forschung benötigen, lassen Sie ihn von einem Ihrer Aquanauten per Granate ausschalten. So gewinnen Fähnriche risikolos an Erfahrung.

So setzen Sie **M.S.** *ein*

TIP 18: Erforschen Sie die Molekülsteuerung, indem Sie einen Terroristen lebend fangen. Ein lebender Tasoth-Gefangener bringt weiteres Psi-Wissen. Sobald Sie den M.S.-Störer entwickelt haben, können Sie Aliens übernehmen – setzen Sie diese als Aufklärer oder Kanonenfutter ein. GUN

zu TIP 18: Ein gefangener Tasoth-Krieger ermöglicht Ihnen die Erforschung der Molekülsteuerung.

Strategien für Solospieler

Mayday

Damit Sie nicht »Mayday« funken müssen, hat unser Strategie-Labor heiße Tricks für Sie ausgetüftelt.

Das Echtzeit-Strategiespiel Mayday von Boris Games weist einen Schwierigkeitsgrad nahe der Frustrationsgrenze auf – selbst gestandene Profis geraten da ins Schwitzen. Unsere erprobten Redaktions-Taktiken gelten für alle drei Mächte.

TERRAIN *nutzen*

TIP 1: Die Auswirkungen der Höhenunterschiede sind gewaltig. Attackieren Sie niemals Artillerie auf Anhöhen – in der Regel gibt es einen Weg drumherum. Sogar schwache Infanterie wird mit schweren Panzern spielend fertig, falls sie auf einem Hügel steht.

BERG-STEIGEN

TIP 2: Jeder Infanterist kann unwegsame Berghänge erklimmen, falls die Steigung nicht mehr als 45 Grad beträgt. Achten Sie darauf, ob scheinbar unzugängliche Lager nicht doch eine Schwachstelle haben.

TIP 3: Das Reparatur-Fahrzeug leistet gute Dienste bei beschädigten Panzern, Droiden und Gebäuden.

Truppen **REPARIEREN**

TIP 3: Bereits in den ersten Missionen haben Sie in der Regel ein Reparaturfahrzeug zu Ihrer Verfügung. Nutzen Sie dessen Dienste regelmäßig, indem Sie Ihre Truppen nach jedem kleinen Scharmützel zurückziehen und instandsetzen. Auf diese Art sparen Sie viel Geld.

RECYCLER *beschützen*

TIP 4: Wenn Sie einen praktischen Recycler besitzen, lassen Sie ihn nicht selbständig auf der Karte herumfahren. Parken Sie die wertvolle Maschine in Ihrer Basis. Schicken Sie das Fahrzeug erst aus, wenn Sie eine feindliche Gruppe oder Stellung in ein Trümmerfeld verwandelt haben.

TIP 5: Der Rouin wird gleich die VCA-Fabrik erobern.

Gebäude **EROBERN**

TIP 5: In fast jeder Mission ist die Eroberung strategischer Gebäude der Schlüssel zum Sieg. Achten Sie darauf, immer mindestens einen Infanteristen in der Hinterhand zu haben, denn ohne Fußtruppen können Sie keine feindlichen Anlagen übernehmen.

Gebäude **SCHÜTZEN**

TIP 6: Bewachen Sie Ihre Anlagen immer mit Artillerie. Falls Sie gerade keine Geschütze zur Verfügung haben, stellen Sie einige Panzer daneben. So vermeiden Sie, daß einzelne feindliche Droiden Ihnen Ihre wertvollen Gebäude abluchsen.

Karte **AUFDECKEN**

TIP 7: Die Erforschung der Karte wird Ihnen recht schwer gemacht, da es keine auf Aufklärung spezialisierten Einheiten gibt. Schicken Sie eine kleine Truppe leichter Speeder (oder ähnlicher Fahrzeuge) über die Karte. Bei Gegenwehr ziehen Sie sich zurück. Suchen Sie besonders nach schwach verteidigten Gebäuden, die Sie übernehmen könnten.

TIP 7: Unser kleiner Kundschafter-Trupp entdeckt neben der Schlucht eine feindliche Radarstation.

MODI *richtig nutzen*

TIP 8: Das Spiel bietet Ihnen fünf sehr unterschiedliche Verhaltens-Modi; Sie benötigen allerdings nur zwei: Defense und Smart. Zur Verteidigung aufgestellte Truppen nutzen immer den Defense-, Angreifer hingegen den Smart-Modus.

ABWARTEN

TIP 9: Wenn Sie dem Computergegner nichts tun, tut er Ihnen auch nichts. Falls Sie also gar keinen Schimmer haben, wie Sie mit überlegenen Feinden fertig werden sollen, warten Sie einfach ab, und sichern Sie Ihre Stellung. Je mehr Zeit Sie verstreichen lassen, desto mehr Credits finden den Weg auf Ihr Konto. Währenddessen verausgabt sich der PC-Gegner mit sinnlosen Mini-Attacken.

Vorsicht **FORSCHUNG**

TIP 10: Es ist möglich, sich durch Forschung in eine Sackgasse zu manövrieren: Legen Sie immer einen Speicherstand an, bevor Sie das Budget für Ihre Wissenschaftler festlegen. Möglicherweise merken Sie drei Missionen später, daß Sie doch auf Luftabwehr hätten setzen sollen. GUN

Dune 2000

Die fehlenden zwei Einsätze der Harkonnen-Kampagne von Dune 2000.

Unserer Komplettlösung zu Dune 2000 (letztes Heft) fehlten zwei Harkonnen-Missionen, die bei Redaktionsschluß von Westwood noch überarbeitet wurden. Um Sie in der Wüste nicht im Regen stehen zu lassen, liefern wir Ihnen die beiden fehlenden Szenario-Beschreibungen nach.

Harkonnen 7

Bauhof **EROBERN**

Mission 7: Marschieren Sie sofort nach Süden (1).

TIP 1: Warten Sie die Verstärkung ab, und schicken Sie die Truppen direkt nach Süden (1). Dort schalten diese die schwache Verteidigung des Bauhofs aus. Dann folgt der Pionier und nimmt das Bauwerk ein. Bauen Sie jetzt in aller Ruhe auf. Die westliche Atreides-Basis (2) ist nicht sehr stark; greifen Sie an, sobald Sie ein Dutzend Panzer beisammen haben.

Das **ENDE** *der* **FABRIK**

TIP 2: Die Hitech-Fabrik der Atreides (3) ist erstaunlich schlecht geschützt. Auch hier reichen zwölf Panzer, egal welcher Art. Den großen Rest der Ordos-Basis müssen Sie leider in mühevoller Kleinarbeit Stück für Stück zerlegen. Bauen (oder kaufen) Sie dazu vornehmlich Raketenpanzer und beginnen Sie Ihren Feldzug mit einer Attacke im Norden bei (4). Dann behutsam bis zum Sieg vorankämpfen.

Harkonnen 8

FABRIK *einnehmen*

Mission 8: Achten Sie auf die Söldner bei (1)

TIP 3: Das Söldnerlager (1) ist kaum bewacht – ein Dutzend Infanteristen und einige Bikes räumen die Gegner aus dem Weg. Schicken Sie dann einen Pionier in die Fabrik. Jetzt sind die Söldner Ihre Verbündeten.

Atreides **IGNORIEREN**

TIP 4: Versetzen Sie den Atreides von Zeit zu Zeit Nadelstiche, indem Sie Pioniere bei (2) in deren Basis schleusen, und lassen Sie die Caladaner ansonsten in Ruhe. Konzentrieren Sie sich ganz auf die Ordos. Leider gibt es kein Patentrezept: Auch dieser Einsatz ist nur durch eine Massenschlacht zu gewinnen. GUN

Mit Glück und Karte zum Traumpreis

Mitmachen und gewinnen

Wir warten gespannt auf Ihre Meinung zum GameStar. Unter allen ausgefüllt eingesandten Mitmachkarten verlosen wir deshalb die folgenden Preise im Wert von über 10.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 31. Oktober 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SAMSUNG

Der exzellente **17-Zöller** **700p+** von Samsung hat gerade die Spitze unserer Monitor-Referenzliste erklommen. Passend dazu läßt der renommierte Hersteller einen der hochwertigen Bildschirme für GameStar-Leser springen. Und obendrein gibt's noch den großen Bruder: Der **900p** sorgt mit **19 Zoll Bilddiagonale** für ein ganz neues Spielerlebnis. In Sachen Qualität steht er dem kleineren Modell nicht nach. Der Gesamtwert der beiden Qualitäts-Monitore beläuft sich auf ca. **3.100 Mark.**

METABYTE

Damit moderne Spiele so richtig Gas geben, sollte schon eine leistungsstarke **3D-Karte** im Rechner stecken. Die **Wicked 3D** von Metabyte ist genau das Richtige, um lahme Grafik aufzupeppen: In ihrem nagelneuen Banshee-Chipsatz steckt pure 3D-Power. Als Besonderheit lassen sich an die Wicked-Karte **H3D-Stereobrillen** anschließen, die für Tiefeneindruck bei 3D-Spielen sorgen. Bei uns gibt's Karte und Brille im Paket; je **dreimal** verlosen wir die ausgezeichnete Grafik-Kombi im Gesamtwert von ca. **2.300 Mark.**

BLUE BYTE

Sobald Blue Byte sein vielversprechendes Aufbauspiel **Die Siedler 3** fertiggestellt hat, verlosen wir **zehn** Exemplare. Jede Schachtel ist zudem von Projektleiter Volker Wertich handsigniert. Die exklusiven Schachteln haben einen Gesamtwert von rund **800 Mark.**

UBI SOFT

PS-starke Boliden drehen bei **Racing Sim 2** ihre Runden. Mit etwas Glück vielleicht bald auch auf Ihrem PC: Ubi Soft stellt **25 Exemplare** des hochbewerteten Rennspiels zur Verfügung. Realistische Fahrphysik und gewaltige Optionsvielfalt sind die herausragenden Merkmale der F1-Simulation. Die flotten Flitzer haben einen Gesamtwert von ca. **2.000 Mark.**

MAGIX

Die Musikprofis von Magix präsentieren ihren neusten **Music Maker.** Dank der komfortablen Bedienung basteln Sie aus Tonbausteinen in kürzester Zeit flotte Kompositionen zusammen; eine Vielzahl von Optionen stellt auch Anspruchsvolle zufrieden. Damit für Abwechslung gesorgt ist, packt Magix noch alle elf Soundpool-CDs dazu, die von Techno bis Rock massig professionelle Samples enthalten. **Vier** der Pakete im Wert von **je 500 Mark** gibt's bei uns zu gewinnen. Gesamtwert: ca. **2.000 Mark.**

So optimieren Sie kostenlos Ihren Spiele-PC

PC-Tuning

Aufrüsten ist teuer, Komplett-PCs sind noch teurer. Bei uns erfahren Sie, wie Sie ohne kostenintensive Investitionen zu einem schnelleren PC kommen.

Kaum ein PC-Käufer gibt es zu, doch ein Großteil der verkauften Rechner wird mehr als nur gelegentlich zum Spielen verwendet. Das zeigt schon ein Blick auf die gängige Hardware: Für Winword und Co. braucht es beileibe keinen Pentium II, 128 MByte RAM und 3D-Karte. Im Schnitt verdoppelt sich die Rechenleistung bei neuen Prozessoren alle 18 Monate, bei Grafikkarten finden inzwischen gar halbjährlich gewaltige Leistungssprünge statt. Wirklich ausgenutzt wird der immense Fortschritt aber nur von Computerspielen. Sie bieten immer höhere Auflösungen, mehr Details und Effekte, verbesserte künstliche Intelligenz und viele weitere Schmankerl.

Schwerpunkt

Tunen statt kaufen

Highend-Software läßt den teuer erworbenen Rechner schon nach wenigen Monaten wieder steinalt aussehen. Das führt dazu, daß sich PC-Spieler eigentlich permanent zu Aufrüstung oder Neukauf gezwungen sehen. Die Hardware-Rüstungsspirale bringt zwar rapiden Preisverfall mit sich, der immer wieder Schnäppchen beim Computerkauf ermöglicht. Doch ein teurer Spaß ist das Spielen am PC und die damit verbunde-

ne Aktualisierung des Rechners auf jeden Fall. Nicht immer ist jedoch ein neues System oder der Austausch teurer Komponenten wirklich nötig. Oft genug ruckelt ein Spiel nur aufgrund schlecht konfigurierter oder künstlich gebremster Rechner dahin. Deshalb wollen wir Ihnen helfen, Ihr bestehendes System bestmöglich zu optimieren und zu konfigurieren. Das Ganze steht unter dem Motto: »Mehr Leistung zum Nulltarif«. Neue Hardware brauchen Sie für die Mehrzahl unserer Tips nicht.

Optimierung ist beim PC vor allem in drei großen Bereichen möglich: dem Betriebssystem (für Spieler ist inzwischen nur noch Windows 95/98 relevant), dem Bios des Rechners (in dem die grundlegenden Betriebsbedingungen festgelegt werden) sowie der Hardware (hauptsächlich Grafikkarten und Prozessoren). Wir haben diese Bereiche in ausführliche Einzelartikel aufgegliedert, mit denen Sie Schritt für Schritt das Optimum aus Ihrem PC holen.

Windows in Schuß halten

Windows 95 und 98 bieten unzählige Optimierungs-Möglichkeiten. Unter anderem entwickeln die meisten Hersteller von PC-Komponenten eigene und deutlich bessere Treiberprogramme mit größerer Funktionalität und mehr Einflußmöglichkeiten als bei den Standardtreibern von Windows.

Prinzipiell gilt: Ein schlankes Windows ist das bessere Windows. Je nach Anzahl und Umfang installierter Anwendungssoftware (z.B. Word oder Corel Draw) kann sich das Verhalten von Windows deutlich verändern. Klassisches Beispiel: Sie installieren zusammen mit einem neuen Programm hunderte verschiedener Schriftarten. Das verzögert einerseits den Start von Windows, da die installierten Fonts auf Anwesenheit überprüft werden. Zum anderen können die Fonts das Wechseln der Schriftart innerhalb eines Programms verlangsamen, da dieses ebenfalls die Fontliste prüft und neu lädt.

Die Geschwindigkeit, mit der Standardaufgaben erledigt werden, bestimmt maßgeblich, ob Ihnen der Rechner schnell oder langsam vorkommt. Wir sagen Ihnen, wie Sie Ihr Betriebssystem möglichst sauber halten und mit optimalen Einstellungen zu einem schnellen Windows kommen. Denn die Rasanz vieler Spiele hängt direkt vom Tempo ab, mit dem Win 95/98 läuft.

Optimaler Bios-Rhythmus

Die »Schaltzentrale« eines jeden Computers ist das Bios (Basic Input Output System), ein kleines Speichermodul auf dem Mainboard. Von ihm erhält der Rechner beim Starten alle relevanten Systeminformationen, wie zum Beispiel Einstellungen für die Ansteuerung des Arbeitsspeichers, der Caches, der Erweiterungssteckplätze und aller Onboard-Komponenten (Controller, Schnittstellen). Im Bios kann man durch Anpassung dieser Einstellungen die Gesamtleistung des Computers ohne großen Aufwand beeinflussen. Nur übertreiben sollte man es nicht: Schon ein falscher Wert kann zu merkwürdigem Systemverhalten oder zu Abstürzen führen. Damit Sie sicher zu optimalen Ergebnissen kommen, erklären wir für Sie die wichtigsten Optionen des Bios.

Hardware auf Trab

Großen Spielraum für Leistungssteigerungen bietet unter Umständen auch Ihre vorhandene Hardware. Das liegt mit am immer kürzer werdenden Marktzyklus der meisten Komponenten. Oft sind zum Beispiel Grafikkarten oder CD-Laufwerke nur ein paar Monate käuflich, bevor sie durch einen moderneren Nachfolger ersetzt werden. Das hat Produktmängel zur Folge, und die zugehörigen Treiber lassen erheblichen Spielraum für Optimierungen. Für Spieler am nützlichsten sind sicherlich ideal konfigurierte 3D-Karten.

Übertakten für Profis

Wer sich sehr gut mit seinem Rechner auskennt, kann durch Übertakten des Hauptprozessors (sogenanntes »Overclocking«) die Leistung von deutlich teureren Systemen erreichen. Doch Vorsicht: Diese Maßnahme ist sehr heikel und nur für diejenigen zu empfehlen, die sich über die Risiken im Klaren sind. Übertaktete CPUs werden nämlich deutlich heißer als vorgesehen und können deshalb unter Umständen sogar kaputtgehen. Das wäre dann doppeltes Pech, da Sie durch das Prozessortunen die Herstellergarantie verlieren und keinerlei Anspruch auf Ersatz haben.

Außerdem ist nicht sichergestellt, daß sich der Prozessor überhaupt übertakten läßt: Vor allem Intel baut häufig einen Schutz in ihre CPUs ein. Wie es prinzipiell gemacht wird, klärt ein eigener Artikel zum Thema Prozessor-Übertakten, den Sie in Ruhe durchlesen sollten, bevor Sie sich an das riskante Unternehmen wagen. Es sei vorweggenommen, daß auch wir keinerlei Garantie für Folgeschäden übernehmen. MG

Auch 2D-Spiele wie Commandos können enormen Hardware-Hunger entwickeln und sind deshalb auf ein gut konfiguriertes PC-System angewisen.

Dieser Schwerpunkt entstand unter Mitarbeit von Patrick Schmid, Autor beim Internet-Hardwaremagazin »Tom's Hardware Guide«.

→ www.tomshardware.de

So machen Sie Ihr Betriebssystem fit

Windows-Tuning

Seit praktisch sämtliche Unterhaltungssoftware nur noch unter Windows 95 läuft, ist regelmäßiges Fensterputzen erste Spielerpflicht.

Bunte Hintergrundbilder sehen gut aus, sind aber mit bis zu 2,5 MByte Größe ein wahrer Ressourcenfresser.

Auf der CD: DirectX 6.0

Kaum ist Windows 95 zum voll spielefähigen Betriebssystem avanciert, folgt die Ablösung: Windows 98 verspricht höheren Komfort und mehr Systemstabilität. In der Septemberausgabe haben wir den Thronfolger bereits unter die Lupe genommen, diesmal konzentrieren wir uns auf Möglichkeiten zur Systemoptimierung für beide Windows-Versionen.

Speicher tut not

Da Windows in manchen Fällen mehr Arbeitspeicher (engl. RAM = random access memory) benötigt, als eigentlich im Rechner installiert ist, verwaltet das Betriebssystem eine Auslagerungsdatei flexibler Größe, die den Arbeitsspeicher durch Festplattenspeicher ergänzt. Der Zugriff auf diese Datei ist freilich um ein vielfaches langsamer als der Zugriff auf das RAM. Je weniger Hauptspeicher, desto wichtiger ist eine regelmäßige Optimierung der Auslagerungsdatei. Besonders günstig ist es, wenn sie sich möglichst am Anfang des freien Speicherplatzes befindet, da der Zugriff auf die Anfangsbereiche der Platte am schnellsten erfolgt. Um das zu erreichen, sollten Sie die Festplatte regelmäßig entweder mit dem Windows-eigenen Defragmentierer (»Start/Programme/Zubehör/Systemprogramme«) optimieren oder ein Tool eines Fremdanbieters verwenden (zum Beispiel Norton Utilities).

Ordnung auf der Platte

Defragmentier-Programme haben daneben eine andere wichtige Aufgabe. Nehmen wir an, Sie haben drei bestimmte Dateien auf der Festplatte. Sie löschen die zweite, womit zwischen Nummer 1 und 3 eine Art Lücke entsteht. Wenn Sie nun eine neue Datei auf die Festplatte kopieren, die größer ist als die zuvor gelöschte, schreibt Windows einen Teil der neuen Datei in die bestehende Lücke und den Rest in einen anderen freien Speicherbereich (das kann eine weitere, ähnliche Lücke oder ein größerer freier Bereich sein). Will ein Programm auf die neue Datei zugreifen, stehen Windows zwei oder sogar mehrere Lesevorgänge bevor. Je mehr solcher Lücken auf der Festplatte entstehen, umso mehr werden große Dateien geteilt, und der Arbeitsaufwand für das Betriebssystem vervielfacht sich entsprechend. Dieser Effekt heißt Fragmentierung und sollte natürlich möglichst eingedämmt werden. Ein Defragmentierprogramm sortiert einzelne Dateistücke und fügt sie an einer Stelle wieder zusammen. Intelligente Defragmentierer sorgen auch dafür, daß die Auslagerungsdatei eine entsprechende Sonderbehandlung genießt.

Je intensiver Sie auf Ihrer Festplatte Dateien umherschieben, also Programme installieren, umkopieren und wieder löschen, desto häufiger sollten Sie sich die Zeit zur Defragmentierung nehmen. Eine schnelle Optimierung alle paar Wochen geht recht fix, etwa alle zwei Monate hat Ihr PC eine Intensivbehandlung verdient. Auf jeden Fall sollte immer das Kästchen der Option »Laufwerk auf Fehler überprüfen« aktiviert sein.

Windows-Knigge

Je mehr Windows mit sinnlosen Arbeiten aufgehalten wird, desto stärker geht die objektive (und noch mehr die subjektive) Performance des Betriebssystems in den Keller. Ein paar Regeln sollten Sie

deshalb einhalten, um Ihren Rechner nicht unnötig zu beschäftigen. Zum Beispiel sollten Sie gerade mal so viele Schriftarten installieren, wie Sie auch wirklich benutzen. In der Praxis sind das etwa zwölf bis 15, überflüssige können Sie unter »Start/Einstellungen/Systemsteuerung/ Schriftarten« per Rechtsklick entfernen. Jedoch sollten die für Windows 95/98 wichtigen System-Schriften nicht gelöscht werden (das Dateisymbol ist bei diesen Fonts ein rotes A statt des üblichen blauen TT).

Wenn Sie in der Systemsteuerung Ihren Rechner von Desktop-Computer auf Netzwerkserver umstellen, wird das Cache-Handling leicht verbessert.

Eine geringe Geschwindigkeitssteigerung erzielen Sie, indem Sie in der Systemsteuerung unter »System« die Karteikarte »Leistungsmerkmale« öffnen und das Dateisystem von »Desktop Computer« auf »Netzwerkserver« umstellen. Dateien, die regelmäßig verwendet werden (zum Beispiel wichtige System- oder Programmdateien), verbleiben so länger im Software-Cache des Betriebssystems. Die Cache-Strategien werden ebenfalls aggressiver.

Heimliche Verschwender

Man kann bei Windows 95 durchaus Leistung verschwenden, ohne es überhaupt zu bemerken. Ein kleiner Ressourcenfresser ist etwa das Hintergrundbild. Es muß als Bitmap (.bmp) vorhanden sein und ist bei hohen Auflösungen entsprechend groß. Bedenken Sie, daß ein 1 MByte großes Hintergrundbild auch permanent 1 MByte Arbeitsspeicher belegt! Speziell bei schwachen Rechnern mit wenig Speicher ist das sehr deutlich zu spüren.

Ähnlich verhält es sich mit den Systemklängen. Normalerweise verwendet Windows sehr kleine und auch nur ganz wenige Sounddateien. Die können Sie jedoch in der Systemsteuerung unter »Akustische Signale« schnell gegen andere WAV-Dateien austauschen. Eine Musikdatei hoher Qualität (16 Bit, 44 KHz, stereo) mit 2 Minuten Länge belegt beispielsweise über 20 MByte, die beim Aufruf dieser Datei erst einmal in den Speicher geladen werden wollen. Für kleinere Rechner ist es deshalb immer noch am sinnvollsten, auf Sounds komplett zu verzichten.

Zusatzbremsen

Verschlimmbessert wird ein System manchmal auch durch das Erweiterungspaket »Plus«, das für Windows 95 zusätzlich erhältlich und in Win 98 teilweise serienmäßig integriert ist. Es bietet dem multimediahungrigen Benutzer komplette Schemata für die individuelle Gestaltung der Arbeitsoberfläche. Nach deren Installation sind vor allem Rechner mit weniger als 32 MByte Arbeitsspeicher spürbar langsamer, da der Desktop zwar grafisch mächtig aufgewertet wird, doch der Rechenaufwand munter mitsteigt. Das Plus-Paket an sich bietet aber durchaus auch sinnvolle Komponenten, etwa zur Automatisierung bestimmter Service-Vorgänge. Auf die sollten Sie sich bei Leistungsknappheit dann auch beschränken.

Ähnlich verhält es sich mit dem Internet Explorer 4. Während der Installation werden Sie gefragt, ob Sie die optionalen Desktop-Erweiterungen verwenden möchten. Damit sieht Ihr Windows 95 zwar so aus wie der Nachfolger 98, jedoch bremst auch dieser Programmteil das System gehörig aus. Schon das Öffnen von Fenstern mit vielen Dateien kann einen Moment stocken, da jede Datei im voraus identifiziert wird, damit man beim einfachen Klick darauf stets genaueste Informationen erhält (Grafikdateien werden sogar als Thumbnail angezeigt). Dieser sogenannte Active Desktop macht quasi das gesamte Betriebssystem zum Browser, dies jedoch für den Preis geringerer Performance.

Gefräßige Packer

Zu Windows gehört außerdem ein Programm namens Drivespace. Es verspricht praktisch eine Verdopplung des vorhandenen Festplattenspeichers, indem es alle Dateien während der Arbeit komprimiert und bei Bedarf im Arbeitsspeicher dekomprimiert. Auch dieses Systemprogramm verschlingt einiges an Leistung. Ständig wird etwas Prozessorzeit benötigt – und die ist bei Spielen ja am wichtigsten – wobei auch noch der verfügbare Arbeitsspeicher sinkt, da das Programm mit den gepackten Daten jonglieren muß. Unsere Empfehlung: Verzichten Sie besser darauf. In der Praxis erzielen Sie nur etwa 40 Prozent mehr Speicherkapazität. Bei langsamen Rechnern bringt das Programm mehr Kummer als Freude, und neue, schnelle Rechner werden inzwischen sowieso mit Festplatten-Größen ausgeliefert, bei denen Sie eigentlich nicht auf diesen Trick angewiesen sein sollten.

Das Defragmentier-Tool in den Versionen von Windows 95 (oben) und Windows 98 (links). Letzteres versucht Programme so anzuordnen, daß sie möglichst schnell starten.

Windows-Programme sollten Sie nie von Hand löschen, sondern über »Systemsteuerung/Software« sauber deinstallieren.

Windows schlank halten

Nicht nur Schriften oder Spielereien machen Ihren PC unnötig langsamer; auch die Installation von Unmengen Software wirkt sich eher negativ auf Windows aus. Fast jede (Windows-) Software, die man installiert, kopiert eigene Dateien (zumeist .dlls-Programmbibliotheken) in das Windows-Verzeichnis. Manche tauschen sogar ohne Rückfrage wichtige Systemdateien durch abgeänderte Versionen mit angepaßtem Funktionsumfang aus. Das ist vielleicht für den Betrieb dieses einen speziellen Programms vonnöten. Doch auf andere Software, die vielleicht ausschließlich mit den Original-Systemdateien zurechtkommt, kann das fatale Auswirkungen haben. Das Ergebnis können unter anderem Schutzverletzungen oder spektakuläre Ausnahmefehler sein.

Um solche Probleme zu vermeiden, sollten Sie ausschließlich Software installieren, die Sie auch wirklich benötigen. Spiele bilden natürlich die Ausnahme, zumal sie meistens keine großen Eingriffe ins System vornehmen müssen. Aber kaum jemand benötigt zwei Textverarbeitungs- oder mehrere Grafikprogramme. Auch auf das Ausprobieren von zuviel Kleinkram (zum Beispiel Shareware und Freeware) sollten Sie zum Wohle Ihres Rechners verzichten.

Die Deinstallation hinterläßt fast immer Dateileichen, die später schwer zu identifizieren und zu entfernen sind. Noch schlimmer wird es, falls Sie Software nicht über den mitgelieferten Deinstaller, sondern von Hand löschen. Hier bleibt im Systemverzeichnis von Windows sowie der Systemregistrierung so viel Datenmüll zurück, daß bald eine Windows-Neuinstallation droht.

Viele Softwareprodukte bieten Zusatzoptionen, die den Bedienkomfort erhöhen sollen. So installiert Microsoft Office beispielsweise eine Schnellstartleiste, die auch wieder ein bißchen an der Leistung knabbert. Wenn Sie mit der rechten (!) Maustaste auf Start klicken, können Sie den Menüpunkt »Öffnen« wählen und direkt das Startmenü modifizieren. Im Ordner »Autostart« finden Sie dann alle Programme, die direkt beim Windows-Start geladen werden, darunter auch die Schnellstartleiste. Wieder gilt: Was Sie nicht wirklich brauchen, hat hier nichts verloren.

Treiber-Pflege

Ohne Treiber läuft in der modernen Windows-Welt gar nichts mehr. Für Spieler mit Abstand am wichtigsten ist DirectX. Es enthält universelle Module (zum Beispiel Direct3D für 3D-Grafik oder DirectInput für Joysticks) zur Ansteuerung von Multimediageräten. Der Vorteil: Ein Spielehersteller muß sein Programm nur noch an DirectX anpassen und nicht Dutzende von Sound- und Grafikkarten berücksichtigen. Für die meisten Spieletitel ist inzwischen DirectX 5 erforderlich, seit einigen Wochen steht die neueste Version 6.0 zur Verfügung. Die ist vor allem leistungsoptimiert, zusätzlich unterstützt sie schon etliche Features der neuen 3D-Karten-Generation sowie den 3Dnow-Befehlssatz des AMD K6-2. Prädikat: sehr empfehlenswert.

Neue Besen kehren gut

Beinahe ebenso wichtig ist es, immer auf eine halbwegs »aktuelle« Windows-Version zu achten. Microsoft gibt für fast alle Produkte in unregelmäßigen Abständen kostenlos sogenannte Service Packs heraus. Sie enthalten Bugfixes (bekannte Fehler werden somit behoben) und bescheren dem Betriebssystem oft auch ganz neue Fähigkeiten.

Es gibt zwei Wege, an ein frisches Windows zu gelangen. Wer einen neuen PC erwirbt, bekommt so gut wie immer die gerade gültige Windows-Version samt Installations-CD dazu. Die aktuelle Ausgabe von Windows 95 ist 2.5 (mit integriertem Internet Explorer 4.0). Ab Version 2.1 bietet das Betriebssystem eine umfangreiche Unterstützung für USB-Geräte (Universal Serial Bus), und bereits seit 2.0 kennt Windows 95 das verbesserte Dateisystem FAT32. Damit kann eine Festplattenpartition auch größer als 2 GByte sein, und durch geringere Clustergrößen wird enorm viel Festplattenplatz eingespart. Außerdem hielt ein verändertes Plug-and-Play-System Einzug, mit dem sich die Installation neuer Hardware-Treiber etwas flexibler gestaltet. Jedes Release bringt noch andere Verbesserungen mit, die für den Anwender zwar nicht immer gleich ersichtlich sind, jedoch im Zweifelsfall eher nützen als schaden.

Besonders bei neuer Hardware sollte immer das neueste DirectX auf Ihrem Rechner installiert sein.

Windows-Update zum 2.

Die zweite Möglichkeit ist, die einzelnen Updates über die bestehende Installation zu kopieren. Das betrifft zum einen das Service Pack 1, welches auf der Microsoft-Homepage im Internet zum Download bereitsteht (damit erhält man Release 2.0). Als nächstes benötigt man das USB Supplement Kit, um die USB-Unterstützung nachzurüsten, und zum Schluß den Internet Explorer 4. Auch für Windows 98 soll es in Kürze ein Ser-

vice Pack geben, das als eine der wichtigsten Komponenten DirectX 6 enthalten wird. Da DirectX 6 unter anderem auch auf der GameStar-CD vorliegt, bleibt die Nützlichkeit dieses Service Packs für Spieler abzuwarten.

Im Umfang der aktuellen Version 2.5 von Windows 95 und auch Windows 98 ist ein sogenannter Busmaster-DMA-Treiber für den Festplatten-Controller. Dieser ermöglicht es, Daten von und zur Festplatte mit minimaler CPU-Belastung zu kopieren (ähnlich wie bei SCSI). Daß das in Einzelfällen eine kräftige Leistungssteigerung bedeuten kann, liegt auf der Hand: Der Prozessor hat mehr Zeit, sich um die wesentlichen Dinge zu kümmern, anstatt durch einen Lesevorgang der Festplatte beansprucht zu werden. Wenn Sie einen Busmaster-Treiber nachträglich installieren wollen, verwenden Sie möglichst mindestens eine 3er-Version, da frühere Versionen gelegentlich Nebenwirkungen zeigten. Außerdem sollten Sie darauf achten, daß bei modernen IDE-Festplatten (unter »Systemsteuerung/System/Gerätemanger/Laufwerke/«: Generic IDE Disk Type 46 oder 47) in den Einstellungen das »DMA«-Kästchen aktiviert ist.

Altlasten-Entsorgung

Windows 95 ist ein 32-Bit-Betriebssystem, verwendet jedoch noch viele 16-Bit-Treiber. Unter »System« in der Systemsteuerung wählen Sie die Karteikarte »Leistungsmerkmale«, die Ihnen zeigt, ob ein 16-Bit-Treiber verwendet wird und das System ausbremst. Diesen finden Sie entweder in der Datei CONFIG.SYS oder in der AUTOEXEC.BAT im Stammverzeichnis C:\ Ihrer Festplatte. Mit Notepad können Sie diese Dateien öffnen und einzelne Kommandos durch ein »REM« am Zeilenbeginn (mit anschließendem Leerzeichen) deaktivieren, um so den Übeltäter ausfindig zu machen. Normalerweise sind 16-Bit-Treiber nur bei älteren Soundkarten oder angegrauten CD-ROM-Laufwerken mit eigenen Controller-Karten nötig.

Ansonsten finden Sie in der Leistungsanzeige die Meldung »optimal konfiguriert«. Generell sollten Sie darauf achten, für möglichst alle wichtigen Komponenten die aktuellsten Treiber zu verwenden. Das gilt vor allem für DirectX und die Grafikkarte, die Soundkarte sowie die Windows-Version. Aber auch andere Zusatzkarten benötigen eigene Software (z.B. TV-Tuner, 3D-Beschleuniger), die Sie immer auf dem neuesten Stand halten sollten.

Die Desktopthemen von Windows 98 sind allesamt hübsch, beanspruchen aber viel Systemleistung.

Achten Sie darauf, bei Ultra-DMA-Festplatten den DMA-Modus zu aktivieren.

Die Powertoys sind ein nützlicher Helfer der täglichen Windows-Arbeit.

Kleine Helferlein

Eines der sinnvollsten Zusatzprogramme für Windows ist Microsofts Powertoys-Sammlung, die Sie auf der Service-CD des GameStar 10/98 finden. Die wichtigste Komponente ist das Programm TweakUI, welches bei Windows 98 sogar schon zum Lieferumfang gehört. Es erlaubt die Anpassung von Systemeinstellungen, die den praktischen Ablauf betreffen. Sehr sinnvoll ist zum Beispiel, auf die Animation von Fenstern zu verzichten. Auch die Geschwindigkeit, mit der die Fenster innerhalb des Start-Menüs aufklappen, läßt sich variieren. Derartige Programme gibt es neben den Powertoys noch viele, zu den besten zählen Winhacker 95, TuneUp 97 oder Registry Inkognito 5. Sie erlauben umfangreichere Eingriffe als die Powertoys, kosten jedoch auch bis zu 50 Mark. Bei den Powertoys sollten Sie streng darauf achten, daß Sie die 95er Version nicht unter Windows 98 verwenden, da Sie sonst mit üblen Nebenwirkungen zu kämpfen haben werden. MG

Die wichtigsten Einstellungen erklärt

Das Bios im Griff

Das PC-Bios regelt viele grundsätzliche Optionen Ihres Rechners. Mit den richtigen Einstellungen holen Sie das Optimum aus Ihrem PC.

Das Bios eines Rechners birgt die größten Chancen zur Leistungssteigerung, ohne daß Sie an der Hardware etwas verändern müssen. Vier Hersteller dieser speziellen Software beherrschen zur Zeit den Markt: Award, American Megatrends (AMI), Phoenix und Microid Research (MR). Bootchips von Award sind mit Abstand am häufigsten anzutreffen, weswegen sich unsere Erläuterungen auch darauf beziehen. Doch die Konkurrenzprodukte unterscheiden sich kaum davon. Meist werden die einzelnen Punkte nur etwas anders genannt.

Ins Bios gelangen Sie recht einfach: Am Anfang des Bootvorgangs, während die Meldung »Press DEL to enter Setup« zu sehen ist, drücken Sie die »Entf«-Taste eine Zeitlang.

```
                 ROM PCI/ISA BIOS (<<P5A>>)
                   CHIPSET FEATURES SETUP
                    AWARD SOFTWARE, INC.

SDRAM Configuration        : By SPD     Onboard Serial Port 1      : 3F8H/IRQ4
SDRAM CAS Latency          : 2T         Onboard Serial Port 2      : 2F8H/IRQ3
SDRAM RAS Precharge Time   : 5T         Onboard Parallel Port      : 378H/IRQ7
SDRAM RAS to CAS Delay     : 2T         Parallel Port Mode         : ECP+EPP
Enhanced Page Mode Count   : Disabled   ECP DMA Select             : 3
Internal Page Detection    : Enabled    Onboard IR                 : Disabled
SDRAM Pipe Function        : Enabled    IR Mode                    : IrDA SIR
SDRAM x111-2111 Mode       : Enabled    FIR DMA Select             : 1
I/O Recovery Time          : 2  BUSCLK  Onboard PCI IDE Enable     : Both
Graphics Aperture Size     : 64MB       IDE Ultra DMA Mode         : Auto
Frame Buffer Posted Write: Enabled      IDE0 Master PIO/DMA Mode   : Auto
Force PCI_66 GAT Mode      : Enabled    IDE0 Slave  PIO/DMA Mode   : Auto
Passive Release            : Enabled    IDE1 Master PIO/DMA Mode   : Auto
Delayed Transaction        : Disabled   IDE1 Slave  PIO/DMA Mode   : Auto
Memory Hole At 15M-16M     : Disabled
DRAM are 64 (Not 72) bits wide          ESC : Quit        ↑↓→← : Select Item
Data Integrity Mode        : Disabled   F1  : Help        PU/PD/+/- : Modify
Onboard FDC Controller     : Enabled    F5  : Old Values  (Shift)F2 : Color
Onboard FDC Swap A & B     : No Swap    F6  : Load BIOS  Defaults
                                        F7  : Load Setup Defaults
```

Das Chipset Features Setup-Menü eines modernen Asus P5A-Bios.

Bios-Features

Das erste wichtige Untermenü ist das »Bios Feature Setup«. Hier lassen sich viele grundsätzliche Funktionen und Verhaltensweisen des Rechners beeinflussen. »CPU Internal Cache« und »External Cache« sollten unbedingt »enabled« (also aktiviert) sein, denn sonst verschenken Sie bis zu 40 Prozent Leistung. Bei Celeron-Prozessoren ohne externen Cache ist die zweite Einstellung nur Fassade.

Fast jedes Bios hat den Menüpunkt »Quick Power On Self Test«, der die PC-Selbstdiagnose beim Booten regelt. Wenn dieser Punkt aktiviert ist, wird nur der Kurztest durchgeführt; andernfalls kommt die gründlichere Untersuchung zum Zuge, die erheblich länger dauert. Solange Ihr System sauber läuft, sollte der Quick-Test »enabled« sein.

Die Option »Boot Sequence« beschreibt die Reihenfolge, in der das Bios die vorhandenen Laufwerke nach bootfähigen Daten absucht. Mit der Einstellung »C, A«, oder falls vorhanden »C only«, wird vor dem Windows-Start nicht geprüft, ob eine bootfähige Diskette im Laufwerk liegt. Wer oft Disketten im Laufwerk läßt, schont so seine Nerven.

Falls Ihr Bios den Punkt »HDD Block Mode Sectors« enthält, stellen Sie Ihn ruhig auf »HDD Max«. Damit wird sichergestellt, daß während der Lese- und Schreibaktivitäten der Festplatte so viele Sektoren wie möglich kopiert werden.

Chipset Features

Als erstes ist im Menüpunkt »Chipset Features« die Anpassung des Speichers an der Reihe. Hier müssen Sie lediglich die Zugriffszeit richtig eintragen. Bei EDO Speicher sind das 60 ns, SDRAMs liegen bei 10 oder 12 ns (bei 66 MHz Bustakt), das sogenannte PC-100-SDRAM (bei 100 MHz Systemen) gibt es in Varianten von 10, 8 und 7 ns. Wenn Sie die Art Ihres Speichers nicht kennen, hilft oft ein Blick auf die Rechnung Ihres PCs. Ansonsten müssen Sie das Gehäuse öffnen und direkt auf den schokoriegelgroßen Platinen nachsehen. Die Kennzeichnung von 60-ns-Chips endet beispielsweise auf »-6« oder »-60«.

Die weiteren Einstellungen variieren je nach Mainboard-Hersteller zu stark, um hier allgemeingültige Angaben machen zu können. Optionen, die den PCI-Bus und das Speicherhandling betreffen, können Sie aber prinzipiell auf die höchstmöglichen Werte setzen. Die Risiken sind in der Regel harmlose Abstürze; dann stellen Sie einfach die Ausgangseinstellungen (diese vorher unbedingt notieren!) wieder her.

Faustregel: An einem System, das vor allem zuverlässig funktionieren muß, spielt man am besten erst gar nicht herum. In diesem Fall geht Stabilität eindeutig vor ein paar Prozent Mehrleistung. Für Experimentierfreudige gilt dagegen folgende Regel: Alle »pipelining«-Optionen sollte man aktivieren, alles was mit »wait« zu tun hat, deaktivieren. Manchmal läßt sich der sogenannte »Linear Burst« wählen; den beherrschen jedoch nur Cyrix-CPUs, die im Burst-Modus ein paar Prozent Leistung zulegen.

In neueren Systemen gibt es entweder im Chipset Setup oder im Peripheral Setup (nicht immer vorhanden) die Möglichkeit, für die IDE-Controller den Ultra-DMA-Modus zu aktivieren. Das sollten Sie auch tun, denn dieser ermöglicht eine höhere Maximaltransferrrate und sorgt dafür, daß die Festplatte nicht unnötig ausgebremst wird.

Alle anderen Untermenüs des Bios (Power Managment, Plug&Play-Setup) haben für die Performance eines Rechners keine weitere Bedeutung. MG

Rund um die Grafikkarte

3D-Nachbrenner

Auch der schnellsten Grafikkarte können Sie mit einigen Kniffen und sorgfältiger Treiberpflege noch auf die Sprünge helfen.

Auf CD: Powerstrip und aktuelle Grafikkarten-Treiber

Bei modernen Grafikkarten kann der Optimierungs-Hebel an zwei Stellen angesetzt werden: Da wäre erstens die Hardware; bei einigen Grafikkarten läßt sich der Chip übertakten und so etwas mehr Leistung herauskitzeln. Zweite Möglichkeit sind die Treiber, die in vielen Fällen Spielraum für Verbesserungen lassen.

Bei Voodoo-2-Karten von Miro deaktivieren Sie mit dem rot umrandeten Menüpunkt die Bildschirm-Synchronisation.

Mehr als nur Software

Grafikkarten-Treiber sind deutlich wichtiger, als man auf den ersten Blick annehmen mag: Sie bestimmen, wieviel aus dem Potential eines 3D-Chips tatsächlich herausgeholt wird. Kleinere oder unbekannte Anbieter legen ihren Produkten oft nur die Standardtreiber des Chipherstellers bei. Die sind dann meist veraltet und nutzen die Hardware bei weitem nicht optimal aus. Markenhersteller pflegen dagegen ihre Treiberbibliotheken und veröffentlichen regelmäßig Updates. Riva-128-Karten sind dafür ein gutes Beispiel: Dank sorgfältiger Treiberoptimierung wurden sie im Verlauf des letzten Jahres (bei unveränderter Hardware) um bis zu 30 Prozent schneller. Zusätzlich können damit auch neue 3D-Features wie etwa trilineares Filtering nachträglich implementiert werden. Nicht zuletzt deswegen bestehen viele Spiele auf einem aktuellen Grafikkarten-Treiber. Will das Programm partout nicht laufen, sind veraltete Versionen Fehlerquelle Nummer 1.

Die beste Quelle für Grafikkarten-Treiber ist unsere Cover-CD, auf der Sie monatlich aktualisiert die wichtigsten Modelle finden. Daneben halten natürlich die Internet-Seiten der Hersteller die aktuellsten Versionen parat.

Voodoo-Kur

Bei 3Dfx-Zusatzkarten mit Voodoo- oder Voodoo-2-Chipsatz sollte immer die neueste Version des Glide-API installiert sein. Ganz wichtig: Die Voodoo-2-Treiber erlauben es, die mögliche Bildrate des Spiels (im allgemeinen in fps, also Bildern pro Sekunde, angegeben) von der tatsächlichen Bildwiederholrate des Monitors abzukoppeln. Ansonsten wartet die Grafikkarte mit der Ausgabe des nächsten Bildes, bis das vorherige komplett auf dem Bildschirm aufgebaut wurde. Bei den Referenz-Treibern heißt dieser Menüpunkt »Don't sync buffer swaps to monitor refresh rate«, ansonsten »wait for vertical retrace« oder »wait for V-Sync«. Ein sichtbares Nachlassen der Bildqualität haben Sie dadurch normalerweise nicht zu befürchten.

Die meisten Voodoo-2-Karten ermöglichen darüber hinaus auch noch die Einstellung der Chip-Taktrate per Schieberegler. Der Hersteller garantiert 90 MHz, meist vertragen die Karten bis zu 97 MHz. Die Chips werden dann aber sehr heiß, was sich in Farbfehlern oder Spielabstürzen äußern kann. Unreal macht bisweilen schon bei 90 MHz Probleme. Dann sollten Sie die Taktrate, wenn im Treiber vorgesehen, auf etwa 83 bis 85 MHz heruntersetzen.

Für langsame Rechner bis 233 MHz bieten Voodoo-Karten der ersten Generation das bessere Preis-Leistungs-Verhältnis. Auch hier gibt es Möglichkeiten der Leistungssteigerung: Fügen Sie in Ihre Autoexec.bat die folgenden Zeilen ein:

```
SET SST_GRXCLK=57
SET SST_FASTPCIRD=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
```

Die Zahlenangabe der ersten Zeile bestimmt den Takt des Chips. Bei etwa 61 MHz ist hier spätestens Schluß.

Schneller Speicher

Nicht nur der Grafikchip, sondern auch der Grafikspeicher (SDRAM oder SGRAM, früher meist EDO-RAM) läuft mit einer bestimmten Taktfrequenz. Und natürlich läßt sich auch diese verändern. Auf unserer Cover-CD finden Sie ein kleines Sharewareprogramm namens Powerstrip, mit dem Sie neben allgemeinen Einstellungen den Speichertakt ändern können – fünf Prozent mehr sind in der Regel kein Problem. Um darüber Gewißheit zu bekommen, hilft wieder nur ausprobieren: Läuft der Computer danach unstabil, sollten Sie die Änderungen wieder rückgängig machen.

Das Auge spielt mit

Ein Kompromiß muß bei der Bildwiederholfrequenz der Grafikkarte eingegangen werden. Je höher die Wiederholrate ist, desto augenschonender fällt das Bild aus. Zu hohe Werte (über 100 Hz) bringen kaum noch etwas, fordern aber

die Grafikkarte stärker und ziehen demzufolge leichte Performance-Verluste nach sich. Ab 75 Hz ist für die meisten Menschen kein Flimmern mehr festzustellen, wir empfehlen als idealen Kompromiß zwischen Bildqualität und Geschwindigkeit 85 Hz. Bei allen besseren Grafikkarten mit vernünftigen Treibern haben Sie übrigens die Möglichkeit, nach der Wahl des richtigen Monitors (in der Systemsteuerung unter »Anzeige/Einstellungen/Erweitert«) die Bildwechselfrequenz manuell anzupassen.

Vergleichbares gilt für die Farbtiefe. Diese beschreibt die Anzahl der darstellbaren Farben. Bei 8 Bit sind das 256, bei 16 Bit schon 65536, und ab 24 Bit sind es 16,7 Millionen Farben. 3D-Chips arbeiten normalerweise 15- oder 16-bittig, also mit 32768 bzw. 65536 Farben. Wenn Sie Ihren Desktop auf True-Color (24 oder 32 Bit) stellen, werden 3D-Anwendungen zumeist deutlich langsamer. Auch sollten Sie bei einem schwächeren Rechner auf unter 640 mal 480 Pixel Auflösung gehen. Hier hat sich die Variante mit 512 mal 384 Bildpunkten bestens bewährt. Sie ist vergleichsweise schnell und qualitativ kaum schlechter als die 640er Auflösung.

Grafikspeicher und ihre maximale Geschwindigkeit

	Zugriffszeit	Taktfrequenz
SDRAM/SGRAM:	12 ns	83 MHz
	10 ns	100 MHz
	8 ns	125 MHz
EDO-RAM:	60 ns	66 MHz
	40 ns	83 MHz
	25 ns	100 MHz

Bios nicht vergessen

Auch Grafikkarten haben ein Bios, welches bei vielen Modellen (z.B. Hercules Stingray/128) aktualisiert werden kann. Das sollten Sie jedoch nur in Betracht ziehen, wenn das Board größere Probleme macht oder der Hersteller auf kräftige Mehrleistung mit der neuen Version hinweist. Im Gegensatz zum Bios des Motherboards lassen sich die Einstellungen des Grafik-Bios nicht verändern. Speziell für Grafikkarten bietet das PC-Bios aber einige nützliche Einstelloptionen. Einmal können Sie das Bios von Motherboard und Grafikkarte in den schnelleren Hauptspeicher spiegeln lassen (Shadowing), zum anderen gibt es bei modernen Hauptplatinen die AGP-x2-Option. Diese verdoppelt die Bustaktrate des AGP-Busses durch einen technischen Trick auf 133 MHz, was die Gesamtleistung in Einzelfällen steigert. Meist findet sich der entsprechende Menüpunkt im »Chipset Setup«. MG

Powerstrip ist ein umfangreiches Programm, um die Grafik-Einstellungen Ihres Rechners zu verändern.

Mehr Leistung durch CPU-Übertakten

Prozessor-Tuning

Das Übertakten des Prozessors ist die Krönung des PC-Tunings, aufgrund diverser Riskien aber mit sehr viel Vorsicht zu genießen.

Durch Übertakten (Overclocking) der CPU eines Computers läßt sich teilweise enormer Leistungsgewinn erzielen, allerdings birgt diese Manipulation auch erhebliche Risiken. Wir empfehlen sie deshalb nur erfahrenen PC-Anwendern. In jedem Fall verlieren Sie durch das Overclocking sämtliche Gewährleistungsansprüche. Weder der Hersteller noch GameStar haften für Schäden, die beim Übertakten entstehen können!

Das Gesetz der Serie

Alle MHz-Varianten eines Prozessortyps kommen gewöhnlich aus ein und derselben Fertigung. Sie werden nach der Herstellung auf ihre maximal mögliche Leistung getestet und erst dann entsprechend klassifiziert. Im Regelfall ist die Nachfrage nach langsameren Prozessoren größer, deswegen werden Modelle, die eigentlich viel schneller laufen könnten, oft als langsamere Typen gekennzeichnet und so verkauft.

Bestes Beispiel ist der Intel Pentium 166 MMX. Die Fertigungsqualität war vor allem in der Anfangszeit so hoch, daß eigentlich jeder dieser Prozessoren locker auch mit 200, manchmal sogar mit 233 MHz läuft. Intel wußte dies, und hat dem Overclocking einen Riegel vorgeschoben, indem man den Prozessor auf einen Multiplikator beschränkte. Danach ließ sich der Prozessor nicht mehr übertakten.

Die Grundlagen

Die Taktfrequenz eines Prozessors ergibt sich aus zwei Komponenten: Dem externen Takt, der für das ganze System gilt, und einem Faktor, mit dem dieser Systemtakt multipliziert wird. Ein Pentium II/300 läuft zum Beispiel mit 66 MHz externem Takt und einem Multiplikator von 4,5. Dementsprechend haben Sie prinzipiell auch zwei Möglichkeiten, Ihrem Prozessor zu mehr Leistung zu verhelfen: Die gebräuchlichere Art ist es, einfach den Multiplikator zu erhöhen, und damit zum Beispiel einen 166 MMX (66 MHz mal 2,5) auf 200 MHz (66 MHz mal 3,0) zu bringen.

Neue Mainboards bieten die Möglichkeit, der CPU-Performance mittels Erhöhung des Systemtakts auf die Sprünge zu helfen, der bei den meisten CPUs 66 MHz beträgt. Er läßt sich dann auf 75 oder 83 MHz steigern. AMDs K6-2 und alle Pentium II ab 350 MHz sind bereits für 100 MHz Systemtakt konzipiert, hier sind auf Mainboards oft Einstellmöglichkeiten bis zu 112 oder gar 133 MHz vorhanden. Häufig läßt sich eine bestimmte Prozessorgeschwindigkeit auf mehreren Wegen erreichen. Der Computer ist dabei am schnellsten, wenn Sie den höchstmöglichen externen Takt wählen. So können Sie einen P150 regulär mit 60 MHz mal 2,5 oder mit 75 MHz mal 2 betreiben. Letzteres macht ihn so schnell wie einen P166.

Pin B21 müssen Sie beim Celeron abkleben, um 100 MHz Systemtakt zu ermöglichen.

Multiplikator-Manipulation

Wenn Ihr Intel-Prozessor vor Mitte 1997 produziert wurde, sind alle Multiplikatoren noch nutzbar. Sollten Sie also zum Beispiel einen Pentium 166 MMX besitzen, der in einem schwarzen Plastikgehäuse sitzt, können Sie einfach auf Ihrem Motherboard per Jumper den Multiplikator von 2.5 auf 3 ändern. Wie das gemacht wird, ist von Modell zu Modell leicht verschieden, steht aber jeweils im Handbuch zur Platine. Manche Pentium-II-Mainboards bieten die bequeme Möglichkeit an, die Taktfrequenz per Software einfach im Bios einzustellen.

Prozessoren von AMD akzeptieren grundsätzlich alle Multiplikatoren, ein Cyrix/IBM 6x86 beherrschte früher nur ganze Zahlen (2 und 3), erst der aktuelle 6x86MX kennt auch »halbe« Werte. In unserer Tabelle finden sie alle gängigen Prozessoren samt der Möglichkeiten, diese zu übertakten.

Systemtakt-Erhöhung

In vielen Fällen können Sie den Prozessor auch übertakten, indem Sie den Bustakt ändern. Das geschieht vornehmlich ebenfalls per Jumper, manche Boards gehen auch den komfortablen Weg über Bios-Einstellungen. Seit etwa einem Jahr bieten viele Motherboards neben den obligatorischen 60 und 66 MHz auch 75 oder gar 83 MHz Takt an. Der Nachteil: Bei 75 MHz Takt läuft der PCI-Bus mit 37,5, bei 83 sogar mit 41,6 MHz, obwohl eigentlich laut PCI-Spezifikation nur 33 MHz erlaubt sind. Moderne Grafikkarten haben damit in aller Regel kein Problem, doch viele SCSI-Controller oder Netzwerkkarten steigen bei mehr als 40 MHz aus. Seit kurzem sind deshalb Mainboards mit asynchronen Chipsätzen auf dem Markt, bei denen der PCI-Bus, unabhängig vom Systemtakt, immer mit 33 MHz läuft. Der

höhere Systemtakt hat noch einen weiteren Vorteil: Auch der Second Level Cache läuft nun schneller, ebenso der Arbeitsspeicher. Davon profitiert ein System meist mehr als vom leicht gesteigerten Prozessortakt. AMD hat dies erkannt und die K6-2-Prozessoren für 100 MHz Bustakt tauglich gemacht.

Ein K6 oder K6-2 läßt sich auf dreierlei Weisen mit 300 MHz betreiben. Mit 66 MHz Bustakt mal 4.5, mit 75 MHz mal 4 oder 100 mal 3. Letzteres lassen nur aktuelle Motherboards zu. Wie Sie sehen, läßt sich auch ohne Übertakten, sondern allein durch simples »Umtakten«, einiges an Mehrleistung gewinnen – falls neben dem Prozessor auch das Mainboard und die sonstige Peripherie mitmachen.

Und los geht's

Wenn Sie vorhaben, Ihren Prozessor zu übertakten, sollten Sie immer eine ausreichende Kühlung gewährleisten, da die Verlustwärme mit höherem Takt größer wird. Wenn das übertaktete System instabil zu laufen scheint, kann es hilfreich sein, die Prozessorspannung ein wenig zu erhöhen. Einen Pentium MMX kann man statt bei 2,8 auch bei 2,9 Volt betreiben, den Pentium Classic mit 3,5 statt 3,3 Volt. Aber Vorsicht: Auch dadurch wird der Prozessor heißer und bedarf verbesserter Kühlung.

Der Celeron mit 266 MHz ist erstens günstiger als der 300er, zweitens läßt er sich prima übertakten. Die Standardeinstellung ist 66 MHz mal 4. Der Prozessor ist technisch jedoch so gut (gleicher Prozessorkern wie die 100-MHz-Pentium-II ab 350 MHz), daß man fast alle Exemplare auch mit 4 mal 100 MHz betreiben kann. Hier ist allerdings ein 100-MHz-fähiges Motherboard mit BX-Chipsatz für etwa 300 Mark fällig.

Damit der Prozessor als 100-MHz-Typ erkannt wird, muß ein Kontakt (Pin) des Prozessors mit einem Stückchen hitzebeständigem Isolierband abgeklebt werden (siehe Bild). Bei 400 MHz Takt ist auch der Cache-lose Celeron ein Renner. Der Prozessor erreicht bei Spielen in etwa die Leistung eines PII 350. Beim Celeron 300 und 300A wird es schon kritischer, denn bei 100 MHz Bustakt würden diese mit 450 MHz laufen. Das ist jedoch eine Taktrate, die nur wenige Celeron mitmachen.

Die Übertaktungs-Tabelle

Prozessor	Systemtakt	Multiplikator	Neue Taktfrequenz	Systemtakt	Multiplikator
Pentium 120	60 MHz	2,0	133 MHz	66 MHz	2,0
Pentium 133	66 MHz	2,0	150 MHz	75 MHz	2,0
			166 MHz	66 MHz	2,5
Pentium 166	66 MHz	2,5	166 MHz	83 MHz	2,0
			187 MHz	75 MHz	2,5
			200 MHz	66 MHz	3,0
Pentium 200	66 MHz	3,0	208 MHz	83 MHz	2,5
			225 MHz	75 MHz	3,0
			233 MHz	66 MHz	3,5
Pentium MMX 166	66 MHz	2,5	187 MHz	75 MHz	2,5
			200 MHz	66 MHz	3,0
			208 MHz	83 MHz	2,5
Pentium MMX 200	66 MHz	3,0	225 MHz	75 MHz	3,0
			250 MHz	83 MHz	3,0
			233 MHz	66 MHz	3,5
Pentium MMX 233	66 MHz	3,5	250 MHz	83 MHz	3,0
			262 MHz	75 MHz	3,5
			266 MHz	66 MHz	4,0
Pentium II 233 MHz	66 MHz	3,5	266 MHz	66 MHz	4,0
			262 MHz	75 MHz	3,5
Pentium II 266 MHz	66 MHz	4,0	300 MHz	66 MHz	4,5
Pentium II 300 MHz	66 MHz	4,5	lieber nicht übertakten, CPU wird extrem heiß		
Pentium II 333 MHz	66 MHz	5,0	375 MHz	75 MHz	5,0
Pentium II 350 MHz	100 MHz	3,5	392 MHz	112 MHz	3,5
Pentium II 400 MHz	100 MHz	4,0	448 MHz	112 MHz	4,0
Pentium II 450 MHz	100 MHz	4,5	504 MHz	112 MHz	4.5
Celeron 266 MHz	66 MHz	4,0	300 MHz	75 MHz	4,0
			400 MHz	100 MHz	4,0
Celeron 300 MHz	66 MHz	4,5	337 MHz	75 MHz	4,5
Celeron 333 MHz	66 MHz	5,0	375 MHz	75 MHz	5,0
AMD K6 166	66 MHz	2,5	187 MHz	75 MHz	2,5
			200 MHz	66 MHz	3,0
AMD K6 200	66 MHz	3,0	208 MHz	83 MHz	2,5
			225 MHz	75 MHz	3,0
			233 MHz	66 MHz	3,5
AMD K6 233	66 MHz	3,5	lieber nicht übertakten, CPU wird sehr heiß		
AMD K6 266	66 MHz	4,0	300 MHz	75 MHz	4,0
			300 MHz	66 MHz	4,5
			292 MHz	83 MHz	3,5
AMD K6-2 266	66 MHz	4,0	300 MHz	100 MHz	3,0
AMD K6 300	66 MHz	4,5	333 MHz	66 MHz	5,0
			337 MHz	75 MHz	4,5
			333 MHz	83 MHz	4,0
AMD K6-2 300	100 MHz	3,0	337 MHz	75 MHz	4,5
			337 MHz	112 MHz	3,0
AMD K6-2 333	95 MHz	3,5	350 MHz	100 MHz	3.5

Links sehen Sie den Ausgangsprozessor samt Systemtakt und Multiplikator, rechts die Auswirkungen des Übertaktens. Die durchgeführte Änderung ist rot markiert. Die Werte beruhen auf praktischen Erfahrungen, sind jedoch ohne Gewähr.

Erste Hilfe

Wenn sich der Rechner nach der Manipulation merkwürdig verhält, sollten Sie im Bios sämtliche leistungsfördernden Einstellungen erst einmal abschalten beziehungsweise auf Schleichfahrt stellen. Läuft nun alles einwandfrei, so können Sie die einzelnen Optionen Schritt für Schritt wieder aktivieren. Nur so läßt sich der Parameter bestimmen, der bei höherem Takt für Probleme sorgt. Wenn diese Maßnahmen nicht helfen, haben Sie leider Pech: Entweder das Motherboard läuft bei höherem externen Takt nicht zuverlässig, oder der Prozessor verträgt wirklich nicht mehr Megahertz als aufgedruckt. MG

17-Zoll-Monitor

Samsung 700p plus

Seit der GameStar-Erstausgabe steht der Samsung Syncmaster 700p bei den 17-Zoll-Monitoren ganz oben in unserer Top-5-Liste. Nun schickt sich der Nachfolger 700p plus an, diesen Erfolg zu wiederholen. Die Bildqualität des mit einer Toshiba-Röhre ausgerüsteten Geräts ist überragend: Geometrie- oder Konvergenzfehler waren praktisch keine zu entdecken. Samsung-typisch sind die sehr gute Bildschärfe und brillante Farben. Mit 85 Hz bei einer 1280er Auflösung stimmt auch die Ergonomie.

Das On-Screen-Menü (OSM) ist trotz der üppigen Einstelloptionen einfach zu handhaben. Komplett fallen Ausstattung und Serviceleistungen aus. Über den seperaten BNC-Eingang freuen sich Voodoo-Besitzer. Drei Jahre Garantie und ein Jahr Vor-Ort-Service sind durchaus großzügig bemessen. MG

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	1,5
Handhabung (20%)	2,0
Ausstattung (20%)	1,5

700p plus

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Samsung
Preis: ca. 1.300 Mark
Hotline: (01805) 12 12 13
Homepage: www.samsung.de

Pro	Kontra
• hervorragende Bildqualität • Bildwiederholraten	• relativ teuer

Fazit: Der Samsung 700p plus ist schlicht und ergreifend der derzeit beste 17-Zöller.

GameStar Gesamtnote: 1,6

17-Zoll-Monitor

Iiyama S701GT

Der neue Iiyama S701GT (auch VisionMaster 400 genannt), Nachfolger des bewährten MF-8617T, bietet für nur 950 Mark eine ordentliche Bildqualität. Zwar sind weder Schärfe noch Farbbrillanz besonders hervorstechend, gehören aber eindeutig zum Besseren, was die Klasse zu bieten hat. Dank der maximalen Horizontalfrequenz von 96 KHz sind hohe Bildwiederholraten kein Problem – bei den 17-Zoll-typischen 1024 mal 768 Punkten schafft der S701GT ergonomische 115 Hz.

Auch sonst gibt sich das Gerät keine Blöße: Das umfangreiche OSM ist logisch aufgebaut und mit den drei Tasten einfach zu meistern. Iiyama gewährt 36 Monate Garantie inklusive 12 Monate Vor-Ort-Abholservice. Das reicht für eine Gesamtnote von 2,1 und den Einzug in unsere Hardware-Bestenliste. MG

Kriterium	Note
Bildqualität (60%)	2,5
Handhabung (20%)	1,5
Ausstattung (20%)	1,5

S701 GT

Typ: 17-Zoll-Monitor
Hersteller: Ilyama
Preis: ca. 950 Mark
Hotline: (089) 900 05 00
Homepage: www.iiyama.de

Pro	Kontra
• sehr günstiger Preis • gute Ergonomie • einfache Bedienung	• ordentliche, aber nicht herausragende Bildqualität

Fazit: Gute Bildqualität für 950 Mark: Für preisbewußte Spieler ist der Iiyama eine hervorragende Wahl.

GameStar Gesamtnote: 2,1

56K-Modem

Diamond SE 56e Pro

Das neue Diamond-Modem Supra Express 56e Pro ist mit einem aktuellen Rockwell-Chipsatz RP56D/SP ausgerüstet. Im Flash-ROM wurde neben der K56flex-Technik auch schon die Firmware zum einheitlichen V.90-Standard gespeichert – ein Update ist also nicht notwendig. Im Leistungstest erreichte das Gerät 46 kbps und gehört damit zu den schnellsten Modems. Außerdem unterstützt es die Shotgun-Technik, mit der die Kanalbündelung mehrerer analoger Leitungen möglich ist.

An Software liegt die DFÜ-Suite Xtreem Machine 2.0 in der Packung. Diese enthält zwar alle wichtigen Programme, erweist sich aber als etwas gewöhnungsbedürftig. Insgesamt reicht das Gebotene zu einer Gesamtnote von 1,9 und damit Platz 4 in unserer Modem/ISDN-Adapter-Liste. MG

Kriterium	Note
Leistung (50%)	2,0
Ausstattung (40%)	2,0
Handhabung (10%)	1,5

SE 56e Pro

Typ: 56k-Modem
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 220 Mark
Hotline: (01805) 26 63 77
Homepage: www.diamondmm.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • gute Ausstattung • 5 Jahre Garantie	• umständliche Software • nicht ganz billig

Fazit: Das Diamond Supra Express 56e Pro gehört zu den schnellsten Modems auf dem Markt.

GameStar Gesamtnote: 1,9

3D-Chips im Vergleich

Die drei Muskeltiere

Elsa Victory 2

Hercules Terminator Beast

Elsa Erazor 2

Endlich sind 3Dfx Banshee, nVidia TNT und S3 Savage fertig: Im Benchmark-Showdown mußten die drei Chips zeigen, wer die Nase vorne hat.

Nicht jeder Spielebegeisterte ist gewillt, sich eine Voodoo-2-Karte zu kaufen. Die sind zwar extrem schnell, aber mit etwa 450 Mark für ein reines Zusatzboard auch sehr teuer. Zudem sind sie auf eine separate 2D-Grafikkarte angewiesen und belegen deshalb einen der raren PCI-Slots. Doch bis auf die neuen Matrox-Karten mit dem G200-Chip war bislang nichts zu finden, was ein V2-Board überflüssig gemacht hätte. Das soll in den nächsten Monaten ganz anders werden. Ein halbes Dutzend 2D/3D-Kombichips schickt sich an, mit Spitzenleistung zum günstigen Preis ein neues 3D-Zeitalter einzuläuten. Mit dem 3Dfx Banshee, nVidias Riva TNT sowie dem Savage von S3 haben inzwischen die drei wichtigsten Vertreter ihre Serienreife erlangt.

Schnelles Dreigestirn

Die renommierte deutsche Grafikkarten-Schmiede Elsa war in unserem Test gleich zweifach vertreten. Die Erazor 2 nahm stellvertretend für die Riva-TNT-Fraktion die Benchmarks in Angriff; sie wird mit 16 MByte SGRAM für unter 400 Mark zu haben sein. Ein weiteres TNT-Highlight sind die zwei Textur-Pipelines, die Karte kann also ohne Zeitverlust zwei Texturen parallel berechnen, sofern ein Spiel dies unterstützt (zum Beispiel alle Spiele, die auf der id-Engine basieren). Mit der Victory 2 (zirka 300 Mark) kommt der Banshee-Vetreter ebenfalls von Elsa, die damit erstmals ein 3Dfx-Modell in der Produktpalette haben. Der Banshee entspricht vom 3D-Kern her dem Voodoo 2, wurde allerdings um die zweite Textur-Engine abgespeckt. Von Hercules erhielten wir die mit knapp 250 Mark sehr günstige Terminator Beast, auf der ein S3 Savage zu finden ist. Er unterstützt im Vergleich zur 16-MByte-Konkurrenz maximal 8 MByte Onboard-RAM, da er verstärkt auf AGP-Technik sowie eine S3-eigene Texturkompression setzt. Unsere Beast war eine SDRAM-Version mit einem auf 100 MHz getaktetem Savage, im Oktober folgt dann die SGRAM-Variante mit 120 MHz Chiptakt.

Verspätete Kollegen

Kurz vor Redaktionsschluß landeten noch einige Boards anderer Hersteller auf dem Schreibtisch. Ein kurzer Quercheck bestätigte erste Vermutungen: Modelle mit gleichen Chipsätzen unterscheiden sich praktisch nur noch in den Punkten Preis, Software-Bundle, Verarbeitungsqualität und Serviceleistungen. Der Geschwindigkeitsunterschied zweier TNT- oder Banshee-Karten bewegt sich teilweise im Nachkomma-Bereich und ist somit vernachlässigbar. Nicht zuletzt deshalb haben wir uns auch entschieden, keine Endnoten für die drei vorgestellten Karten zu verteilen: Wir wollen abwarten, bis alle wichtigen Modelle auch wirklich im Laden stehen, um dann in einem großen Vergleichstest die feinen Unterschiede zwischen den Konkurrenten herauszuschälen. Nur so können wir Ihnen konkrete Kauftips für einzelne Modelle liefern.

Wozu die Chips prinzipiell in der Lage sind, zeigten sie bei den Messungen eindrucksvoll. Selbst der langsamste (der Savage) überrundete die Matrox Mystique teilweise deutlich. Der Banshee stieß erwartungsgemäß in Voodoo-2-Bereiche vor, muß aber bei Multitextur-Spielen Federn lassen. Der TNT konnte nicht ganz die vollmundigen Versprechungen von nVidia erfüllen, er sei schneller als eine SLI-Konfiguration von zwei aneinander gekoppelten V2-Boards. Mit seiner vollständigen Featureliste und den sehr guten Leistungen bei hohen Auflösungen ist er dennoch derjenige 2D/3D-Chip, den es in Zukunft zu schlagen gilt. MG

Benchmark-Ergebnisse

Der Riva TNT und der Banshee erwiesen sich als in etwa gleich rasant.

Alle Benchmarks wurden auf einem Pentium II/333 mit 64 MByte RAM ermittelt. Der Desktop war auf 16 Bit Farbtiefe, der Monitor auf 85 Hz Bildwiederholrate eingestellt. Ein neues Zauberwort der Branche ist »VSync« (Vertical Synchronisation). Die Direct3D-Messungen wurden sowohl mit ein- als auch ausgeschalteter Option durchgeführt. Der Unterschied: Bei aktivem VSync-Modus wartet die Grafikkarte mit der Weitergabe eines fertig gerenderten Bildes an den Monitor so lange, bis dieser das letzte Frame komplett auf den Schirm gebracht hat (was zeilenweise von links oben nach rechts unten geschieht). Ohne wird ein fertig berechnetes Bild von der 3D-Karte sofort an den Monitor weitergegeben, der dann zum Beispiel nach 300 Zeilen vom alten auf das neue Bild überspringt. Mit eingeschalteter Synchronisation ist der maximale Benchmarkwert logischerweise auf die Wiederholrate des Monitors beschränkt (bei 85 Hz also 85 Bilder pro Sekunde). Nach Deaktivierung steigen die Ergebnisse teilweise beträchtlich. Dann ist jedoch ein Nachlassen bei der Bildqualität festzustellen (das sogenannte Tearing), das bei der Terminator Beast so schlimm war, daß alle Direct-3D-Programme praktisch unspielbar wurden. Bei der Elsa Erazor 2 ließ sich dagegen unter diesem API der VSync mit der getesteten Treiberversion erst gar nicht deaktivieren. MG

Farbindex: Bildschirmauflösung
- 640 x 480
- 800 x 600
- 1024 x 768
- 1280 x 1024

Open GL: Quake 2

Karte	fps (0 / 30 / 60 fps)	Hinweis
Erazor 2	54,6 / 39,7	
Victory 2	39,3 / 26,0	
Terminator Beast	33,8 / 22,7	
Wicked 3D	58,4 / -	nicht möglich
Mystique	27,0 / 17,0	

Direct 3D: X-Bench

mit V-Sync

Karte	fps (0 / 20 / 40 fps)	Hinweis
Erazor 2	30,5 / 23,6	
Victory 2	36,7 / -	Anti-Aliasing nicht erkennbar
Terminator Beast	34,6 / 37,9	
Wicked 3D	- / -	Keine Daten vorhanden
Mystique	33,1 / 27,0	

640x480 wurde mit Anti-Aliasing gemessen.

Direct 3D: Turok

ohne V-Sync

Karte	fps (0 / 50 / 100 fps)	Hinweis
Erazor 2	- / -	VSync nicht abschaltbar
Victory 2	87,1 / 71,0	
Terminator Beast	66,2 / 52,4	

mit V-Sync

Karte	fps (0 / 50 / 100 fps)
Erazor 2	74,9 / 61,4
Victory 2	74,9 / 54,2
Terminator Beast	53,2 / 41,0
Wicked 3D	81,7 / 60,3
Mystique	57,8 / 40,4

Direct 3D: Incoming

ohne V-Sync

Karte	fps (0 / 50 / 100 fps)	Hinweis
Erazor 2	- / -	VSync nicht abschaltbar
Victory 2	81,9 / -	Karte beherrscht keinen 32-Bit-Modus
Terminator Beast	65,2 / 77,3	

mit V-Sync

Karte	fps (0 / 50 / 100 fps)	Hinweis
Erazor 2	72,3 / 74,5	
Victory 2	66,2 / -	Karte beherrscht keinen 32-Bit-Modus
Terminator Beast	41,8 / 45,0	
Wicked 3D	65,0 / -	Karte beherrscht keinen 32-Bit-Modus
Mystique	40,6 / 42,1	

640x480 wurde mit 32-Bit-Farbtiefe gemessen.

Direct 3D: Forsaken

ohne V-Sync

Karte	fps (0 / 65 / 130 fps)	Hinweis
Erazor 2	- / -	VSync nicht abschaltbar
Victory 2	124,3 / 81,4	
Terminator Beast	89,6 / 56,2	

mit V-Sync (100 Hz)

Karte	fps (0 / 65 / 130 fps)
Erazor 2	90,1 / 72,2
Victory 2	89,2 / 57,3
Terminator Beast	67,7 / 46,0

Direct 3D: Motorhead

ohne V-Sync

Karte	fps (0 / 30 / 60 fps)	Hinweis
Erazor 2	- / -	VSync nicht abschaltbar
Victory 2	60 / 26	
Terminator Beast	47 / 17	

mit V-Sync

Karte	fps (0 / 30 / 60 fps)
Erazor 2	49 / 26
Victory 2	43 / 20
Terminator Beast	40 / 14

Alle Werte sind in fps (Bilder pro Sekunde) angegeben. Zum Vergleich sind zusätzlich einige Werte einer Metabyte Wicked 3D (Voodoo 2) sowie einer Matrox Mystique (G200) aus dem letzten Heft angefügt.

Sie fragen – Experten antworten

TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine E-Mail an tech@gamestar.de

CD-LAUFWERKE

Bei meinem neuen CD-Laufwerk von Toshiba funktioniert der Autostart nach dem Einlegen der CDs nicht. Da ich diese Funktion sehr praktisch finde, möchte ich sie gerne aktivieren, finde jedoch kein entsprechendes Menü. *David Adler*

GameStar: Den Autostart von CDs können Sie im Geräte-Manager (»Start/Einstellungen/Systemsteuerung/System/Geräte-Manager/CD-ROM«) aktivieren bzw. wieder abstellen. In der Karteikarte »Einstellungen« Ihres CD-Laufwerkes finden Sie die etwas kryptisch formulierte Option »Automatische Benachrichtigung beim Wechsel«. Mit einem Häkchen ist die Autostart-Funktion aktiviert.

Im Geräte-Manager können Sie die Autostart-Funktion des CD-Laufwerks aktivieren.

BENCHMARK

Bei Ihrem GameStar-Benchmark hatte ich mit meinem System (AMD K6-2/300, 64 MByte RAM, Diamond Viper 330) bislang einen Wert von 30,6 fps. Als ich nun das neue DirectX 6.0 installierte, traute ich meinen Augen kaum, als der Benchmark mit gerade mal 6,8 fps über den Bildschirm zuckelte. Ich dachte eigentlich, der K6-2 sollte von DirectX 6.0 profitieren? *Stefan Achleitner*

GameStar: Tut er eigentlich auch, das Problem liegt bei unserem Benchmark: Dieser läuft unter DirectX 6.0 momentan ausschließlich im Softwaremodus, wodurch der extrem niedrige Wert bei Ihnen zu erklären ist. Es wird jedoch momentan fleißig an einer neuen Benchmark-Version programmiert, die auch mit DirectX 6.0 völlig problemlos funktioniert und bei entsprechenden Grafikkarten-Treibern sogar AMDs 3DNow-Technik beim K6-2 unterstützt.

WINDOWS 98

Im Windows-98-Artikel der Ausgabe 9/98 schreiben Sie etwas über das nützliche Tweak-UI-Programm auf der Windows-CD. Leider läßt es sich bei mir weder starten noch installieren. *Simon Geißler*

GameStar: In der Tat läßt sich das Tweak-UI-Tool nicht auf herkömmlichem Wege in Betrieb nehmen. Neben der Tatsache, daß das Programm selbst auf der Windows-98-CD gut versteckt ist (im Verzeichnis »Tools/Reskit/Powertoy«), gibt es keine anklickbare EXE-Datei. Stattdessen müssen Sie auf die Datei »tweakui.inf« rechtsklicken. Im daraufhin erscheinenden Kontextmenü finden Sie nun die Option »Installieren«.

DIRECTX 6.0

Ich habe gelesen, daß sich DirectX 6.0 angeblich problemlos deinstallieren läßt. Da ich Probleme mit DirectX 6.0 habe, möchte ich es gerne entfernen, doch das will einfach nicht klappen. *Tim Junginger*

GameStar: Hier hat Microsoft anscheinend einen Rückzieher gemacht: DirectX 6.0 läßt sich wie seine Vorgänger weder deinstallieren noch mit einer älteren Version überspielen. Einzige Möglichkeit ist, per Hand alle relevanten Dateien (unter anderem D3dim.dll und Ddraw.dll, achten Sie auf Dateien mit dem gleichen Datum) aus dem »Windows/System«-Verzeichnis zu löschen, was aber gefährlich sein kann. Zu leicht wird ein anderes, vielleicht für den allgemeinen Windows-Betrieb notwendiges File mit entfernt.

MAINBOARDS

Kann ich einen normalen Pentium II auch in einem BX-Mainboard mit 100 MHz System-Bustakt betreiben? Was für ein Gehäuse brauche ich dafür? *Benjamin Lehberger*

GameStar: Ja, Sie können. Alle BX-Mainboards bieten (entweder per Jumper oder über das Bios) die Möglichkeit, den Systemtakt auf 66 MHz herunterzusetzen. Bei manchen Modellen werden 66-MHz-CPUs sogar automatisch erkannt und das Board entsprechend eingestellt. Die allermeisten BX-Mainboards sind im ATX-Format und benötigen ein passendes ATX-Gehäuse. Einige Hersteller bieten aber auch BX-Boards im klassischen Baby-AT-Format an.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

oder per E-Mail an:

tech@gamestar.de

Wir bemühen uns, möglichst jede Frage zu beantworten. Bitte haben Sie Verständnis, daß dies aufgrund der hohen Anzahl an Zuschriften nicht immer möglich ist. Für die Allgemeinheit besonders interessante Fragen werden im TECHtelmechtel abgehandelt.

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 11/98

Der Preissturz geht weiter: Alle Voodoo-2-Boards in den Top 5 wurden erneut deutlich billiger; Bei den 17-Zoll-Monitoren wurden zwei alte Bekannte durch gleichwertige Nachfolger ersetzt.

2D/3D-Kombikarten

Top-Leistung in 2D und 3D: Matrox Millennium G200

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Matrox Millennium G200	1,7	300 Mark	8/98	(089) 61 44 74 44	sehr schnell, exzellente 3D-Bildqualität
UPDATE	2	Asus AGP-V3000ZX	1,9	220 Mark	10/98	(02102) 44 50 11	Riva-ZX-Chip, ausgefeilte Treiber
	3	Hercules Terminator 2x/i	2,0	180 Mark	8/98	(089) 89 89 05 73	schnell, sehr günstig
	4	Tekram AGP 6000	2,0	150 Mark	8/98	(02102) 302 80	gute 2D/3D-Karte zum günstigen Preis
	5	MSI MS-4419	2,0	180 Mark	8/98	(06074) 40 09 00	sehr preiswert, gute 3D-Qualität
	Preistip:	Ati 3D Charger	3,0	100 Mark	–	(089) 66 51 50	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

3D-Zusatzkarten

3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Miro HiScore2 3D	1,3	520 Mark	6/98	(01805) 22 54 50	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
UPDATE	2	Metabyte Wicked 3D	1,4	450 Mark	10/98	(0241) 470 41 16	unterstützt H3D-Brillen
UPDATE	3	Diamond Monster 3D 2 (8MB)	1,4	370 Mark	6/98	(08151) 26 63 30	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 400 Mark
UPDATE	4	Gi Maxi Gamer 3D 2	1,4	450 Mark	7/98	(0211) 338 00 33	12 MByte Speicher, mit Spielen 630 Mark
UPDATE	5	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	470 Mark	6/98	(089) 957 90 81	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
UPDATE	**Preistip:**	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	130 Mark	10/97	(0211) 338 00 33	zuverlässige Karte mit Voodoo-1-Chipsatz

Soundkarten

Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	300 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Terratec EWS64 S	1,6	370 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	Top-Ausstattung, guter Klang
3	Ensoniq Audio PCI	1,6	120 Mark	11/97	(06074) 891 50	super Preis-Leistungs-Verhältnis
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	150 Mark	11/97	(089) 957 90 81	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	6/98	(02157) 81 79 14	gute Technik, günstiger Preis
Preistip:	Soundblaster 16 PnP	2,7	80 Mark	–	(089) 957 90 81	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke

Das schnellste IDE-Laufwerk: NEC CDR 3000.

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	NEC CDR 3000 (40fach)	1,4	190 Mark	10/98	(01805) 24 25 21	sehr schnell, exzellente Fehlerkorrektur
UPDATE	2	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	130 Mark	4/98	(01805) 24 25 21	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
	3	Asus CD-S340 (34fach)	1,6	110 Mark	9/98	(02102) 44 50 11	extrem schnell, günstiger Preis
UPDATE	4	Teac CD-532E (32fach)	1,6	140 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
	5	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	130 Mark	3/98	(02131) 10 10 34	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
UPDATE	**Preistip:**	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	70 Mark	–	(01805) 21 25 30	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner

Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

	Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
UPDATE	1	Teac CD-R55S	1,8	780 Mark	3/98	(0611) 71 58 54	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
UPDATE	2	Yamaha CDR-400t	2,0	750 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
	3	Yamaha CRW-4001t	2,0	830 Mark	3/98	(04101) 30 33 13	schneller und zuverlässiger CD-RW-Brenner
	4	Mitsumi CR-4801TE	2,2	650 Mark	10/98	(01805) 21 25 30	schneller Brenner zum attraktiven Preis
	5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	4/98	(0511) 358 02 21	sehr günstiger CD-RW-Brenner
	Preistip:	Sony CSP-928E	2,8	450 Mark	–	(02389) 95 10 47	ordentlicher ATAPI-Brenner

17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Samsung Syncmaster 700p plus	1,6	1.300 Mark	–	(01805) 12 12 13	exzellente Bildqualität, ergonomisch	NEU
2	Miro D1795F	1,8	1.050 Mark	10/98	(01805) 22 35 26	sehr gutes Bild, günstiger Preis	UPDATE
3	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.500 Mark	3/98	(01805) 25 25 86	brillante Farben, gute Ergonomie	UPDATE
4	Eizo Flexscan F56	1,8	1.450 Mark	–	(02153) 73 34 00	gutes Bild, hohe Ergonomie	
5	Iiyama S701GT	2,1	950 Mark	11/98	(089) 900 05 00	gute Qualität zum günstigen Preis	NEU
Preistip:	Acer Acerview 76e	2,6	700 Mark	–	(04102) 48 82 77	für den Preis überzeugende Bildqualität	

19-Zoll-Monitore

Exzellente Bildqualität: Iiyama Vision Master 450GT

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Iiyama Vision Master 450 GT	1,8	1.300 Mark	8/98	(089) 900 05 00	beste Bildqualität, einfache Bedienung	UPDATE
2	Eizo T68	1,8	2.200 Mark	8/98	(02153) 73 34 00	Top-Ausstattung, sehr gut verarbeitet	
3	Taxan Ergovision 975	2,1	1.600 Mark	8/98	(01805) 535 69 72	guter Allrounder zum günstigen Preis	
4	Elsa Ecomo 19H98	2,1	1.800 Mark	8/98	(0241) 606 51 12	brillante Farben, kontrastreich	UPDATE
5	Nokia 446Xpro	2,2	1.900 Mark	8/98	(089) 14 97 36 00	ergonomisch, gut verarbeitet	
Preistip:	Terra Magic 1996F	2,6	1.050 Mark	8/98	(01905) 780 10	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis	UPDATE

Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten	
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	sehr schneller ISDN-Adapter	
2	Elsa Microlink 56k	1,7	230 Mark	5/98	(0241) 606 51 12	bestes 56K-Modem	UPDATE
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	5/98	(01805) 67 15 30	guter externer ISDN-Adapter	
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	170 Mark	5/98	(07631) 36 03 00	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis	UPDATE
5	Diamond Supra Express 56e Pro	1,9	220 Mark	11/98	(01805) 26 63 77	schnelles 56K-Modem, V.90-Standard	NEU
Preistip:	Pearl V.34-3314	2,7	100 Mark	–	(07631) 36 03 00	schnelles 33,6-Kbps-Modem	UPDATE

Gamepads

Damit machen Spiele doppelt Spaß: Sidewinder Gamepad

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder Pad	1,8	80 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
2	Gravis Gamepad Pro	1,9	60 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	exzellente Spielbarkeit, Top-Technik
3	Gravis Xterminator	2,0	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	Ausstattungsriese, Analogsteuerung
4	Saitek X 6-32 M	2,3	40 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Interact 3D Program Pad	2,5	70 Mark	7/98	(04287) 12 51 13	programmierbar, gute Ergonomie
Preistip:	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54 61 27 10	griffgünstig, gute Verarbeitung

Joysticks bis 100 Mark

Für jedes Genre geeignet: Microsoft SideWinder Precision Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder PP	1,7	100 Mark	7/98	(01805) 67 22 55	überragend in Ergonomie und Präzision
2	Fanatec F-22 Twister	2,0	70 Mark	7/98	(06021) 84 06 53	gute Technik zum günstigen Preis
3	Saitek X8-30	2,3	80 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	exakter Stick, tolles Throttle
4	CH Flightstick Pro	2,4	100 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	ideal für Flugsimulationen
5	Actlabs Eaglemax	2,5	100 Mark	7/98	(06897) 90 88 15	üppige Ausstattung, leicht programmierbar
Preistip:	Gravis Analog Pro	2,7	40 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	robuster Allrounder, preisgünstig

Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für Profis: CH F-16 Fighterstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Fighterstick	1,8	250 Mark	7/98	(02131) 96 51 11	Top-Technik, hervorragend verarbeitet
2	Thrustmaster F-16 FLCS	2,0	250 Mark	7/98	(02732) 79 18 45	vielseitig, sehr präzise
3	Gravis Firebird 2	2,2	120 Mark	7/98	(0130) 81 06 54	guter Allround-Stick, üppige Ausstattung
4	Saitek X36F	2,2	200 Mark	7/98	(089) 54 61 27 10	programmierbarer Highend-Knüppel
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02732) 79 81 45	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 84 06 53	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das PC-Welt-Testlabor.

Die (Vor-) Letzte

SUNs neue Werbeidee?

Sprite-Recycling

Drei Spiele, ein Look: Die Bildschirmfotos stammen aus den Ari-Data-Spielchen »Aliens in the House«, »Operation Sea Storm« und »Extreme Air Fight«. Wenn Sie jedes der Spiele einzeln für jeweils 40 Mark kaufen, bekommen Sie dreimal das gleiche Spielsystem. Vergleichen Sie doch mal die Explosionen in den drei Ausschnitten… Nein, wir haben an diesen Bildern nichts manipuliert. Bei Ari Data weiß man eben eine Grafik-Engine noch voll auszureizen.

Technik-verliebt

Glück im Spiel, Pech in der Liebe: Der Endgegner ist besiegt, aber kein weibliches Wesen gratuliert dem Redakteur zärtlich zu seinem Erfolg. Da flattert eine Pressemitteilung auf seinen Schreibtisch und verspricht die Lösung aller Probleme: »Das Flirtgetty«, so liest er entzückt, »ist eine elektronische Kontaktbörse für Singles. Mit den Funktionen Sport, Musik, Just for Fun oder ? kann man seine Hobbies einstellen.« Der Redakteur freut sich, daß man es endlich geschafft hat, die Interessen der Menschheit auf einen Nenner zu bringen.

»Im Umkreis von 15 Metern stößt das Flirtgetty seine Liebeswellen aus.« In Gedanken malt er sich aus, wie der Eros-Sender in der rammelvollen U-Bahn Handies zum Klingeln und Laptops zum Absturz bringt.

»Trifft man auf ein anderes Flirtgetty, läßt ein Piepston die Herzen der Besitzer höher schlagen.« Der Redakteur stellt sich wildfremde Menschen vor, die sich tränenüberströmt in die Arme fallen, weil die romantisch blinkende Leuchte an ihrem Flirthelfer »Bingo« zeigt.

»In Fernost haben diese Geräte unglaublichen Erfolg.« Vor den Augen des Schreibers formt sich das Bild japanischer Freibäder, in deren Piepskulisse einzelne Flirtgettys wegen Überlastung explodieren.

»Die große Nachfrage deutet schon auf einen Engpaß hin, weil jeder Single sein Flirtgetty haben möchte.« In seiner Phantasie tönt ihm beim Betreten der Redaktion aus jedem Büro ein freudiges Piepsen entgegen…

Seufzend zerknüllt der Redakteur den Zettel, startet sein Actionspiel neu und läßt sich ein weiteres Mal vom Endgegner über den Haufen schießen. CS

Wunderwaffe gegen Einsamkeit: Das Flirtgetty läßt sich auf der Partnersuche »dank der ergonomischen Form auch gut in der Hand halten.«

Obergefreiter Steidle und sein Kampf-Müllschlepper kurz vor der Erstürmung des ECTS-Messegeländes. Die tollkühne Spritztour durch die Budenschluchten endete im Desaster: Statt die Presseunterlagen in den dafür vorgesehenen Anhänge-Container zu werfen, schmiß das Standpersonal den motivierten Einzelkämpfer hochkant aus der Halle.

Im nächsten GameStar

Der neue GameStar bringt Farbe ins Spiel, wenn die grauen Novembertage anbrechen.

GameStar 12/98 erscheint am Mittwoch, dem 4. November

Die Siedler 3

Blue Byte hat uns hoch und heilig versprochen, die Aufbauspiel-Hoffnung **Siedler 3** rechtzeitig zum nächsten GameStar fertigzubekommen. Wir stehen nämlich schon Spaten bei Fuß, um endlich den Grundstein für unser wuseliges Imperium zu legen. Bis dahin üben wir eifrig mit der Online-Betaversion weiter – aus mehreren Redaktionsräumen erklingen bereits Sägen, Hämmer und militärische Kommandos.

Jagged Alliance 2

Unsere Top-Demo zu **Jagged Alliance 2** zeigt Ihnen bereits, was für ein Taktikhammer auf Sie zukommt. In der kommenden Ausgabe geht der Befreiungsfeldzug endlich in die Vollen. Freuen Sie sich schon jetzt auf unseren umfangreichen Testbericht.

Half-Life

Nach unserem Vorab-Test kommt im nächsten Heft die **Half-Life**-Vollversion unter die Lupe. Actionfans können es kaum noch erwarten, die dunklen Geheimnisse um die kaputte Forschungsstation zu lüften. Wird **Half-Life** in Sachen KI den Ankündigungen gerecht?

Duell in der Wolken

Diese Ausgabe konnte **European Air War** wegen zahlreicher Bugs nicht im Testteil landen. Dafür soll die fertige Simulation im nächsten GameStar gegen Jane's **World War 2 Fighters** anfliegen. Holen Sie schon mal Seidenschal und Fliegerbrille aus dem Schrank…

PC-Tuning

Die Hardware-Spirale dreht sich unerbittlich. Unser kommender Schwerpunkt sagt Ihnen, welche PC-Komponenten sich für Spieler Ende des Jahres zu kaufen lohnen.

GameStar CD-ROM

Auch im November drängen sich die Megabytes auf unsere Cover-CD. Freuen Sie sich auf heiße **Top-Demos**, **Spiele-Videos**, und **GameStar TV**. Dazu gibt's wieder die neuesten **Treiber**, **Patches** und **Tools**.

Tips & Tricks

Neben Horden von Cheat-Codes und Kurztips finden Sie unter anderem umfangreiche Lösungen zu **Siedler 3**, **Jagged Alliance 2** und **Nice 2**.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.